MOAI-TECH

Número 9 3 €

sólo MSX

Bubble Rain
Bomba Man
XX Salón BCN
LPE Flash
y mucho más..

MSX 2 (要VRAM128K) 3.5

Fun Amusement Cartridge ゲーム用 S-RAM カートリッジ 対応

ディスク版3.5"2DD ¥6,800

MOAI-TECH

índice

número 9 Marzo 2002 3 €

El noticiario *4*
Fanzinoteca *9*
El Software del momento *11*
Entrevista a Óscar Centelles *15*
Entrevista a Lehenak 18
Curiosidades MSX *22*
Catálogo de productos *25*
LPE-Flash *26*
La Estantería *28*
Trucos *30*
Tablón de anuncios *31*
MSX en Internet *32*
XX Salón del MSX *36*
MuSICA *39*
Consultorio Txungo: Resurrection *44*
Dimensión Zero *46*
Opinión *53*

MOAI-TECH Team:
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Manuel Dopico

Colaboran:
Óscar Centelles
Rafael Corrales
Armando Pérez

Diseño:
Iván Priego

Fotografía:
MOAI-TECH

MOAI-TECH 2002
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX

editorial

editorial

En esta ocasión, os presentamos el número 9 de tu revista favorita (el número 9 ya, ¡quien lo diría!) e intentamos otra vez hacerte pasara a ti, usuario de MSX, un rato bien entretenido.

Varias son las novedades que os encontraréis en este nuevo ejemplar de la MOAI-TECH, pero sin duda la más significativa es la inclusión de una nueva sección llamada "En curso" que estará dedicada a analizar mediante pequeños tutoriales el funcionamiento de las diversas utilidades que existen para nuestra plataforma.

También os toparéis con un buen número de páginas web recomendadas en la sección de Internet, además de algunos trucos y noticias a lo largo de las páginas de la revista.

También podríamos destacar el comentario del BUBLE RAIN, que es el juego del momento en España y no cabe duda de que es de lo mejorcito que se a dejado caer por el mundillo del MSX desde hace tiempo.

Por supuesto la cosa no termina ahí, aun tenemos muchas más secciones que esperamos sean de vuestro agrado y lo antes dicho: que consigan entreteneros aunque sea un ratillo ;-).

Como muchos sabréis, hacer una revista no es cosa fácil y nos extrae mucho, mucho tiempo libre... por esta razón, el hecho de que la tengas entre las manos y le estés echando un vistazo tiene un valor desmesurado para nosotros, cosa que por supuesto te agradecemos.

Como punto negativo a esta edición hemos de comentaros que, en esta ocasión, nos hemos vuelto a ver forzados a prescindir de la sección "Programación Basic", aunque como buena noticia también os decimos que ya hay un artículo en curso para incluirlo en esta sección. No lo hemos metido por falta de tiempo (nuestro objetivo era acabar este ejemplar para la reunión de Madrid).

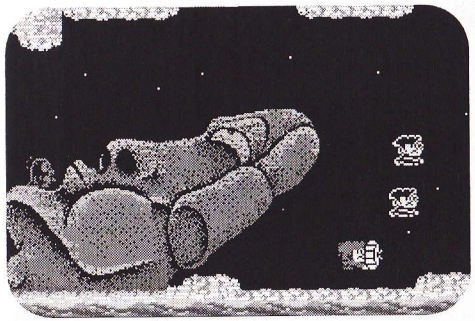
En fin, para concluir con esta novena editorial queremos saludar a la gente de la redacción de la revista comercial @rroba ya que este mes han hablado de nosotros en sus páginas, lo cual nos ha causado mucha alegría y satisfacción.

Lo dicho, os dejamos ya con este nuevo ejemplar de la MOAI-TECH con la esperanza de volveros a encontrar pronto en el número 10.

EL NOTICIARIO

Nueva versión gratuita del Legacy

La nueva versión del MSX Legacy consiste en un doble CD recopilatorio con montañas de material para MSX. Una de las novedades es que el autor, Jose Angel Morente, a decidido cambiar el nombre de este popular CD, de momento el nuevo nombre esta aun por determinar.
El primer CD de esta nueva y completa versión contiene un extenso catálogo de juegos para MSX tanto en formato DSK como en formato ROM, en ambos casos ejecutables desde MSX o desde emuladores, a elección del usuario.
La colección de ROMs es la más extensa que se conoce, y todas están perfectamente clasificadas, ordenadas, comentadas, sin repeticiones, sin versiones defectuosas y sin ninguna carencia de títulos. No cabe

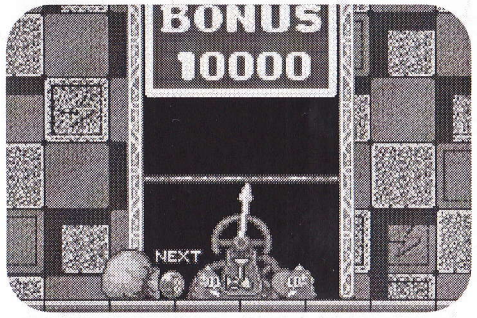


Todo el Software de MSX en La nueva versión del LEGACY.

duda de que estos datos la convierten en la colección de juegos para MSX definitiva.
En la colección de DSK están absolutamente todos los títulos clásicos, en sus versiones más esplendorosas (se han eliminado, en medida de lo posible, las versiones que se cuelgan, que tienen gráficos defectuosos, etc.)
Entre la colección de juegos, existen cientos de títulos hasta ahora inéditos en nuestras colecciones de soft de MSX, contando con la existencia de títulos tan buscados como el Super Lode Runner, el Rona o muchos otros.
Igualmente, el CD contiene decenas de títulos de MSX (los más importantes) traducidos al castellano o inglés.
El CD número 2, contiene una amplia colección de ficheros variados, entre los cuáles hay lenguajes de programación para desarrolladores, utilidades de gráficos y música, todas las diskmagazines japonesas completas sin que falte ningún número e infinidad de cosas más.
Ambos CDs son accesibles desde el propio MSX, no habiendo necesidad de descomprimir ningún archivo para su ejecución.
Absolutamente todos los archivos y directorios de ambos CDs están descritos con formato DESCRIPT.ION para usuarios de 4DOS o de la utilidad DDIR de Armando Pérez.
También existe un archivo de texto que contiene un índice de los contenidos totales para su rápida localización.
Esta recopilación se considera "freeware", con ló cuál su precio se limita al coste de producción/distribución. Igualmente, se permite que cualquier usuario puede copiarse ambos CDs de manera libre.
Para consultar cualquier duda, podéis escribir al autor de la recopilación, cuya dirección de e-mail es joseangel@morente.com,o bien por correo convencional al Apdo. Correos 3121, 18080 Granada
¡No te pierdas esta maravilla!.

Promo gratuita del Buble Rain

Por fin, todo aquel que aun no haya tenido la ocasión de echarle un vistazo al Buble Rain (la nueva y excitante producción de Imanok) ahora podrá hacerlo.
David Fernández, a tenido la genial idea de incluir una pequeña promo (es decir una pequeña parte del juego gratuita y a modo de promoción) en su página web.
Así que si tenéis Internet y no disponéis del juego, no os lo penséis y bajad este fichero gratuito.



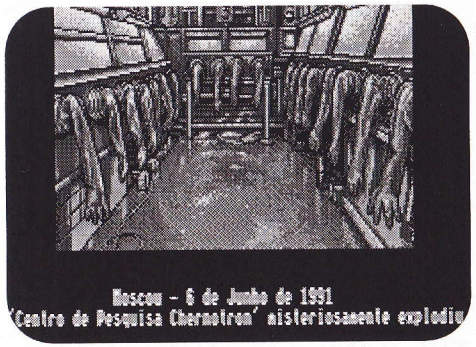
La versión promocional del Bubble Rain, juego que está gustando mucho.

No cabe duda de que Bubble Rain es uno de los juegos del momento, es por ello que en este mismo ejemplar de la MOAI-TECH encontrarás un comentario de esta novedad. También hemos incluido un análisis de la página WEB de Imanok en la sección de Internet.

MSXTT: Nueva lista de correo.
Pues si amigos... Gracias a Raul Ramirez ya existe la primera lista alternativa española con respecto a la popular HispaMSX, creada con gran éxito en su momento por Jose Angel Morente. Raul nos a comentado que la razón de generar una nueva lista de correo de MSX es básicamente, contribuir a que los usuarios tengan más sitios MSX a los que acudir desde Internet. A su vez, uno de los pilares de la creación de MSXTT (que es el nombre de esta nueva lista) es que todos los usuarios de emulador que tengan ganas de hablar acerca de ellos, tienen rienda suelta en la lista. de momento, esta nueva iniciativa ya cuenta con bastantes suscritos (recordad que es totalmente gratuito).
http://groups.yahoo.com/group/msxtt/

Nuevo proyecto de Leonardo Padial: LPE-FLASHG-V1

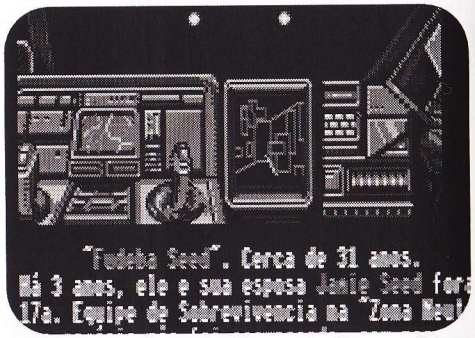
Leonardo Padial está actualmente trabajando en un nuevo proyecto en Hardware para nuestra plataforma.
LPE-FLASHG-V1 es el nombre que recibe este nuevo cartucho. Sus características son realmente interesante, y según nos han informado, ya se han realizado varias pruebas obteniendo un alto porcentaje de éxito.
Se trata de un emulador de MegaROMs con 512KB de memoria flash en el cuál, mediante una herramienta soft adecuada, se puede cargar cualquier fichero .ROM y jugarlo. Una de las ventajas es que una vez grabado el ROM, no se borra jamás, con lo que se podrá tranportar el cartucho de un MSX a otro conservando el cartucho como si del original se tratara.
Esto tiene múltiples ventajas ya que, por ejemplo, se podrá jugar a juegos que en su versión en disquete iban lentos (como es el caso del popular METAL GEAR2: Solid



Snake) de forma idéntica al original sin disponer de la RAM que la versión en disquete requiere. Otra ventaja admirable es que por fín podremos jugar juegos que no se pueden pasar a disquete como por ejemplo el "Kiki Kaikai" sin necesidad de disponer del cartucho original. El invento también es una puerta que facilita que los nuevos juegos de MSX puedan aparecer en formato cartucho (¿ya era hora no?).
Una vez terminado, los compradores del LPE-FLASHG-V1 recibirán como obsequio la versión definitiva del LEGACY (por coretesía de Jose Angel Morente), con lo que aun tendrán más facilidad para instalar los juegos.
Actualmente hay un soft en fase de desarrollo que permitirá hacer diversos malabarismos con la flash, como tener varios juegos cargados simultáneamente que serán accedidos desde un menú. Sin duda, todo un notición.
Última hora: Ya está disponible en Internet la lista de ROMS con compatibilidad con el FLASH. Además, hemos sabido que el proyecto ya está finalizado en la parte interna del hardware. De hecho ya hemos comprobado que se han vendido varias unidades.
Ultimíííísima hora: Oscar Centelles (a quien entrevistamos en este mismo número) a escrito un análisis de la LPE-FLASHG-V1 y a dado tiempo a meterlo en este ejemplar. Desde aquí queremos agradecerle su colaboración. ¡Disfrutad del artículo!

Análisis de las últimas novedades del INTER NESTOR SUITE

Nestor Soriano (konamiman) nos a informado de los últimos avances en la programación de la implementación del TCP IP para el z80 del MSX. Como bien sabréis gracias a esto, nos podremos conectar a internet sin necesidad del popular UZIX.



SNATCHER por fin parece estar encaminado hacia una traducción completa.

Las últimas novedades son que ya hay un TCP que funciona (aunque según Nestor, aun hay que depurarlo bastante, porque sigue siendo una versión primitiva).
Otra de las buenas noticias es que ya se pueden enviar e-mails desde telnet a modo de prueba.
El propio autor nos comenta que le gustaría que la gente se animase a hacer aplicacaciones de internet cuando esté terminado. Por lo pronto, la cosa está avanzando favorablemente.

Podéis bajaros gratuitamente las nuevas betas y testearlas en http://www.konamiman.com

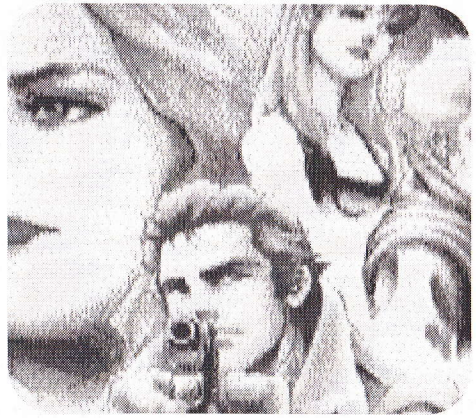
¡Por fin! Nuevos avances en la traducción del SNTACHER

Parecía que los muchachos de OASIS se habían quedado algo aturados tras las primeras lineas que tradujeron del japonés de este impecable juego de KONAMI (la primera parte del legendario SD SNATCHER). Pero este mismo mes en la web el usuario de MSX Daniel Caetano a emprendido de nuevo la traducción. En http://soulmatrix.dynodns.net/snatcher/ se a pinchado una nueva versión donde la traducción va un poco más allá (en la primera beta que cayó en nuestras manos hace ya algún tiempo la traducción no pasaba de la Intro). La primera escena del juego ya a sido traducida... Lo curioso del asunto es que la lengua seleccionada para estos progresos es el Portugués (lógico, es la lengua natal de Daniel) y hechándole un ojo al avance te enteras bastante bien de los diálogos ya que es un idioma muy similar al Castellano.
Ojalá lo termine algún día y un alma caritativa lo re-traduzca al castellano.

SECCIÓN "EN CURSO..."
En el pasado número os comentábamos que está en proyecto un manual en castellano del editor musical "MuSICA" japonés. Pues lo cierto es que aprovechando la longevidad de este cursillo, hemos decidido incluirlo por capítulos..
Esto nos da pie a inaugurar una nueva sección en la revista, que recibe por nombre "En curso". Así cuando se acaben los aproximadamente 3 o 4 capítulos del manual del "MuSICA" podemos dar rienda suelta e incluir otros tutoriales (no tienen por que aparecer fragmentados, podemos comentar el uso de otros programas menos complejos, como editores gráficos o trackers más sencillos).
Posiblemente, cuando concluya el manual del "MuSICA" nos sumerjamos en el MULTIMENTE, posiblemente la mejor aplicación para gestionar un disco duro desde MSX. La idea es comentar software que sea realmente útil y de calidad... enfocado por supuesto a aquellos que no conozcan estos programas o no sepan como funcionan.

Producción de los adaptadores para los mandos de PLAY STATION parada

El proceso de fabricación de adaptadores para los famosos JoyPAd de la consola PLAY STATION de SONY se ha visto temporalmente aturada. Como muchos recordaréis en nuestro anterior número de la MOAI-TECH os transmitíamos nuestra alegría al saber de este proyecto (que además se está gestando por usuarios de nuestra ciudad). Pero lamenteablemente os



hemos de comunicar que el tan esperado producto tendrá que esperar algo más de lo previsto por problemas de tiempo por parte de los usuarios que están integrados en el proyecto. Desde aquí les queremos animar y felicitarles por la iniciativa, además de ofrecerles nuestra ayuda siempre que la necesiten.

Nueva Versión del MSX COLECTION: COVERS

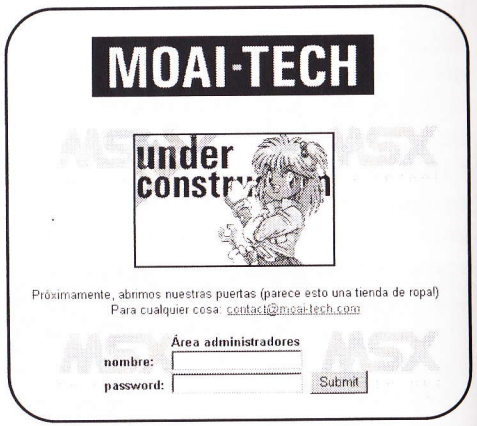
Bajo el título de MSX COLECTION COVERS: XX Reunión de Barcelona, Angel Carmona nos presentó esta nueva versión de este popular CD recopilatorio de portadas de juegos MSX. Parecía imposible, pero este ya cuadruple CD contien aun mas material y contenido que harán las delicias de muchos. ¡Esperaremos atentos la próxima versión!

El libro "Más allá del BASIC" escaneado y metido en INTERNET

Si lo que querías era aprender ensamblador para programar en MSX y nunca te decidías o no encontrabas el momento... quizá esta sea una buena ocasión.
Este es un libro para facilitar el aprendizaje de este complejo lenguaje de programación orientado a los usuarios que estén más familiarizados con el BASIC de los MSX de primera generación.
Si tienes un buena impresora no lo dudes: Pues ser una buena forma de empezar. La ubicación en internet es: http://www.angelfire.com/ms3/bitvision

En preparación la nueva página web de MOAI-TECH

Con la intención de crear un buen sitio, entretenido y útil para los usuarios que navegan por Internet, estamos trabajando en una nueva y mejor web. Esperamos poder terminarla pronto para que todos podais disfrutar de ella. Hasta entonces, seguimos trabajando. El dominio que hemos contratado es **www.moai-tech.com**



Sigue sin saberse nada de las aventuras del Realms Of Adventure

Aún no tenemos noticias de las "supuestas" continuaciones y aventuras que tanto nos anunciaron para que nos compráramos el juego holandés "Realms of Adventure". Esto es una noticia ciertamente desagradable y bastante negativa, puesto que en parte, todos los que nos hicimos con una copia original del susodicho juego, lo hicimos inducidos por la idea de ampliar aventuras para este RPG de curioso planteamiento no-lineal.
Nada se sabe, y lo comentamos aquí porque ya va hacer dos años desde que se anunciaron estas continuaciones que parecen no llegar nunca por parte de UMAX.

FANZINOTECA

@rroba 53

De nuevo aparece el MSX en esta excelente publicación de tirada nacional (también se distribuye en algunos paises latinoamericanos como México o Argentina).
En esta ocasión nos encontramos con un importante y nutrido contenido de MSX entre sus páginas, lo cual es de agradecer para cualquier usuario de MSX que se precie.
El plato de fuerte de esta edición lo encontramos en las páginas 94, 95 y 96 donde se hace un documentado repaso a la actualidad del MSX. Se tocan temas tan diversos como la aparición del fantástico "BUBLE RAIN" del cual además incluyen una buena colección de imágenes extraidas directamente de la misma página web de David Fernandez (IMANOK)... por si fuera poco, una de las imágenes del "BUBLE RAIN" que se ve en @rroba 53 aparece en el índice principal de la revista ¿mola, eh?.
En las mencionadas páginas también se habla del proyecto de leonardo padial, el LPE-FLASH del que os comentamos un par de cosas sobre él en la sección de noticias en este mismo ejemplar de la MOAI-TECH.
Por otra parte también se hace una merecida mención al proyecto de implementar el TCP/IP en el MSX que Nestor Soriano (conocido también como KONAMIMAN y miembro activo del club mesxes) está desarrollando sin pausa para el sistema.
Se rozan otros asuntos, como el próximo encuentro de usuarios en la capital española de la mano de MSX POWER REPLAY, el próximo curso de ensamblador en z80 que Nestor Soriano dará en su universidad y la posible descarga de varios libros brasileños inéditos en españa en una página web subida a Internet recientemente por Werner Augusto Kai.

Pero el plato fuerte viene ahora, por que... ¡HABLAN DE NOSOTROS!. Así es, amigos. MOAI-TECH aparece también en este pequeño reportaje de la actualidad del MSX. En estas páginas se habla de nuestro próximo proyecto en Software (HEN PONG TAI) y se repasan los contenidos de nuestros dos últimos ejemplares... ¡todo un detalle que agradecemos en demasía! ;-)
Por otra parte el contenido de MSX no se acaba en estas páginas. También podemos encontrar otra pinzelada de MSX en la página 77 donde anuncian que KPI-BALL y SIR DAN han pasado a ser de dominio público y que todo aquel que quiera los podrá descargar gratuitamente de la nueva web de MATRA (que también

RETROZINE

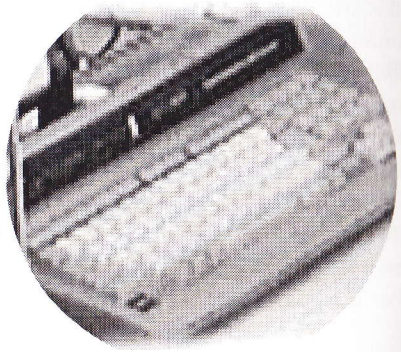
Y una buena noticia proveniente del mundo de los Fanzines.

RETROZINE es el nombre que recibirá esta nueva publicación amateur destinada a informar acerca del mundo de los emuladores y plataformas antiguas de 8 y 16 bits. Nos han comentado que en su interior podremos encontrar secciones de noticias, análisis y trucos para el funcionamiento de diversos emuladores de actulidad para diferentes plataformas y otras secciones temáticas, entre las que se encontrará toda una sección fija dedicada integramente al mundo del MSX.

MOAI-TECH se a puesto en contacto con los autores de la idea (Xavi y Raúl) que además residen en Catalunya para encargarse de una sección dedicada a la consola "NES". Es posible que para el primer ejemplar (que será el 0, algo típico en el mundo de los fanzines) analicemos el mítico juego "Journey To Silius" de esta clásica consola. Por supuesto, nuestro deseo es poder ver pronto esta nueva publicación nacional y hecharle un vistazo a la sección MSX. ;-)

analizan). De hecho, incluso hay una imágen del gráfico de presentación del SIR DAN en esta página.

Una vez más, @rroba nos habla del MSX y no nos cansamos de decirlo: esto es algo muy importante... una oportunidad para el sistema ya que @rroba es una revista comercial que vende MILES de ejemplares, por lo que no cabe duda de que esto puede ser una catapulta para dar a conocer más el MSX y recuperar más usuarios. No deberiamos permanecer pasivos ante @rroba.



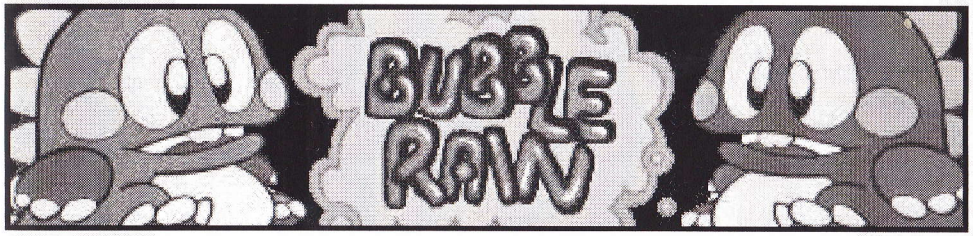
EL SOFTWARE DEL MOMENTO

BUBBLE RAIN

Burbujitas de colores, dragoncillos y otras menudeces

Y aquí tenemos otro clásico de la historia del videojuego conversionado para MSX de la mano del amigo Imanok.

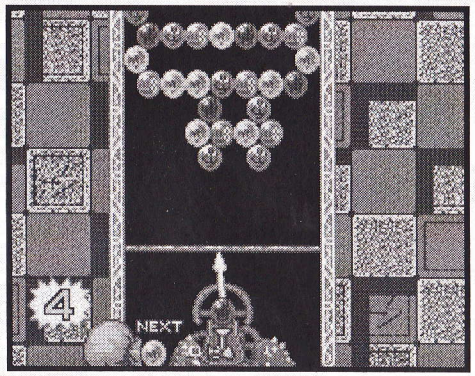
Puzzle Bubble (o "Bust A Move" para los que conocen el mundo Playstetero) es un juego de Taito que en un pricipio se confundió con la nueva entrega de la saga

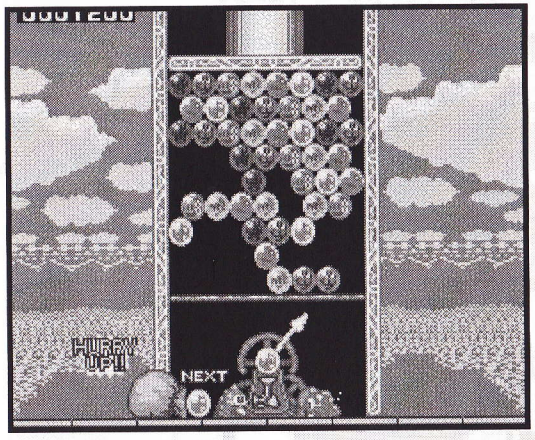


"Buble Booble", pero que resultó ser un juego autóctono con el único nexo común de tener a los mismos protagonistas: Dos dragoncillos con cara de pan que tienen la peculiaridad de meterse en parajes surrealistas plagados de burbujas. Esta saga goza de gran aceptación entre todos los jugones desde hace casi diez años, y en la actualidad sigue en pie de guerra gracias a sus dos últimas entregas: Super Bust a Move (PS2) y Bubble Rain (MSX). Por supuesto, aquí comentaremos la segunda... que es la que más mérito tiene y con creces.

Como ya he dicho, los protagonistas son los dos dragoncillos con cara de pan del mítico Buble Booble, aunque en esta ocasión ya no tienen que subir plataformas como condenados sinó que se han relajado, se han construido una especie de ballesta / catapulta y se han enrolado en un mundillo de la familia de los Tetris / Columns... Pero con burbujas. Y es que las malditas burbujas persiguen a estos dos desde tiempos añejos como una maldición (no me extraña que tengan esa cara de pan los pobrecillos).

El juego no tiene mucha complicación: manejando a los dos protagonistas vamos lanzando burbujas de colores a una estructura formada por dichas burbujas pero con la peculiaridad de estar colocadas estratégicamente para putearnos y una vez consigamos un mínimo de tres burbujas del mismo color, explotarán dejando el terreno libre, y es que de eso se trata: no debemos dejar ni una esfera





"líquida" en pantalla... ¿ fácil verdad?. Pues no, por que el tiempo avanza, y al hacerlo, una plataforma que hace las veces de techo prensador irá bajando con el único objetivo de convertirnos en tortilla de dragón con guarnición de burbujas y a su vez también bajarán la estructura de "pompas jaboneras" que aún pulúlen por pantalla y si traspasan la zona de seguridad nos matarán.

Así, y resumiendo, nuestra misión es acabar con las dichosas burbujas en el mínimo tiempo posible...

Como veis la historia no rezuma mucha lógica... pero teniendo en cuenta que la idea original proviene de un japo, deberíamos estar acostumbrados (tampoco tiene lógica que un tío sin dientes y que grita "CUÑAAAAAAAAAAAAAAO" triunfe más que las mamachicho y nadie se queja).

Así que durante 8 mundos (8 pantallas en cada uno) iremos reventando pompitas sin parar... A priori parece la afición de un vecino en el frenopático de Annibal Leckter pero os aseguro que provoca un vicio irrefrenable... probad este experimento: Poned a la abuela al mando del joystick y dejadla un cuarto de hora... pasado ese tiempo sacadle una foto... y ¡voilá! ya tenéis la portada de una película de Wes Craven.

En el apartado gráfico no nos podemos quejar. Al igual que sucediera con Final Bout, IMANOK a ripeado gráficos de Super Nintendo pero pulidos, y si cabe, mejorados para MSX y el resultado final es muy bueno (no os perdáis el final).

Y sobre la música, y para acabar, cabe destacar que es el primer título de IMANOK con Moonsound (sin olvidar el fm-pac), las canciones han ido por cuenta de DOP, como viene siendo habitual, son de composición original y cuenta con una versión del Puzzle Bobble de Super Nintendo y otra del entrañable BUBLE BOOBLE, bien trabajadas y que pegan a la perfección en estre gran juego.

Normalmente pongo una valorización de lo mejor y lo peor, pero en este juego no es el caso:

Bubble Rain es una maravilla de juego altamente recomendable, hecho en BASIC (NESTORBASIC) ¡y con mucha honra! Si salieran todos los juegos en básic y tubieran una parte de la calidad que tiene este, a mi no me importaría (aunque algunos afirmen que con los juegos en BASIC no vamos a ninguna parte) Sólo 1500 pelas (9 €)... Ya tardáis en haceros con una copia.

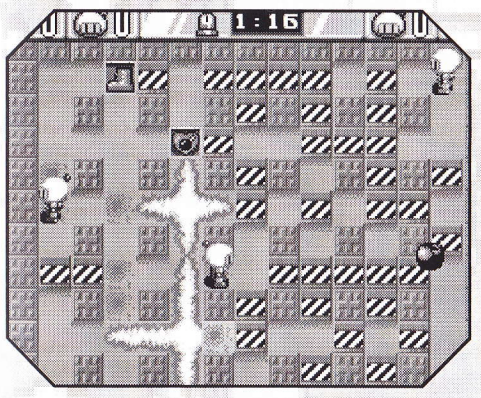
RC-743

PD: Encontraréis todos los passwords de los mundos en la sección de trucos, aunque os recomiendo que os lo paséis por vosotros mismos (que no es tan difícil)

BOMBAMAN

El nuevo BomberMan para MSX

Por fin, una de las grandes carencias del MSX, parece que dentro de poco dejará de serlo. Estoy hablando de ese juego tan popular y adictivo, que por desgracia se quedó sin una versión decente para nuestro sistema. ¿Y de que juego estoy hablando?... ¡Pues sí señores!, del legendario BOMBERMAN de las recreativas.



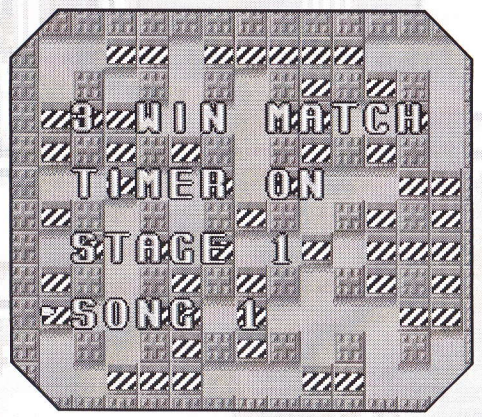
Decir que no existe ningún BOMBERMAN para MSX sería poco menos que mentir. Esto es debido a que existen algunas adaptaciones del clásico (además de otros juegos de características similares como por ejemplo el famoso Mirror Maze que Momonoki House incluyó en las míticas PEACH UP), pero nunca tan cercana a la versión coin up (por lo menos la versión más conocida).

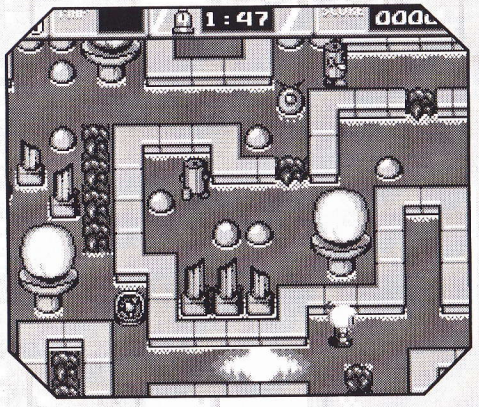
De hecho, el primer BomberMan para MSX, apareció para la primera generación de la norma japonesa. Se trataba de un juego extremadamente sencillo, aunque poseía un gran nivel adictivo. Muchos años más tarde se dejó caer por nuestro pais el "BOMBERMAN 2" procedente de Holanda. Era un juego simplemente correcto, pero por desgracia a nivel de adictividad y jugabilidad no parecía un BOMBERMAN. De hecho, algo de lo que la mayoría de usuarios se quejaban de aquella producción de Paragon, era el poquísimo tiempo límite que había en los diferentes niveles. Este hecho, convertía al juego en una carrera contínua a contra reloj, un detalle que lo alejaba bastante del concepto del juego original.

Por otra parte también apareció una promo para GRAPHICS 9000 del BATTLE BOMBERMAN, que tenía muy buen aspecto y tenía la proeza de aprovechar varias características de este cartucho... Sin embargo el juego no llegó a salir en su versión completa (pero quien sabe, quizá algún día lo veamos).

Posiblemente hubo por ahí alguna versión más del BOMBERMAN... Pero ahora pasaré a comentar esta promo gratuita que se entregó en el pasado Salón del MSX en Barcelona.

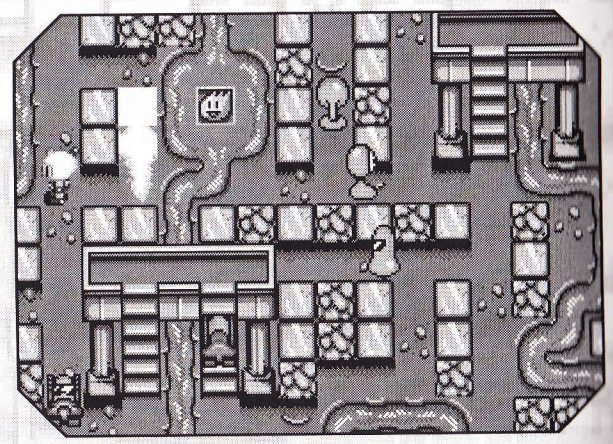
BOMBAMAN, es el nombre que recibe este nuevo e interesante proyecto del club





holandés BOMBA TEAM.
Lo cierto es que la programación de esta demo es realmente buena. Todo se mueve correctamente, las bombas explosionan correctamente y la jugabilidad es impecable. En el ámbito de adicción, este nuevo software tiene todas las cosas en su sitio, y cumple mucho con su objetivo: divertir.
El hecho es que uno se pone a jugar a esta promo y se dice aquello de: "ojalá lo acaben pronto". Algo parecido a lo que nos pasaba a muchos cuando jugábamos a las populares demos del CORE DUMP (también procedente de Holanda) aunque esperemos que el destino de este BOMBAMAN sea distinto al trágico final de aquel gran proyecto de PARALLAX.
En cuanto al apartado gráfico se podría resaltar lo bien hecha que está la animación de las bombas. Y quizá como punto negativo en esta faceta del juego se podría discutir acerca de la paleta de colores empleada... Que en ocasiones resulta poco variada y abusa demasiado de grises y tonos apagados, por lo demás, todo en su sitio, desprendiendo una siempre sana sensación de buen hacer.

Curioso es comprobar, como los muchachos de BOMBATEAM, quieren incluir un editor de pantallas para el juego (en la línea del King´s Valley 2) que funcionará bajo Windows 98 (?).
Un aspecto que destacaría de esta demo es sin duda la música.
Sobretodo destacaría dos de las composiciones que aparecen aquí. La primera sería la del Menú de selección, que tiene un ritmo de baile muy logrado y en su versión MoonSound hace gala de un sample para el patrón de la batería muy logrado.
El otro tema que también está de muerte es el del primer mundo, que tiene un aire industrial que casi recuerda a los mismísimos "chemical brothers"... quizá lo único que no acaba de cuajar es que el LOOP se realiza demasiado pronto, lo cual hace al tema algo repetitivo.
El tema de la presentación es más típico y carece de una melodía y estructura sólida... pero no deja de tener su gracia también. A mi juicio es la música más floja de la demo.
Por lo demás, todo es muy correcto y si la cosa sigue así... Será un muy buen juego.



Entrevista a: *Óscar Centelles*

Entrevistamos a este usuario que ejerce múltiples actividades, entre las que se encuentran la importación de juegos japoneses y la moderación de la hispaMSX. Además es un conocido coleccionista y posee una colección de más de 200 cartuchos, diskettes y ¡laser disk! originales de MSX. Para el próximo número Oscar nos mostrará fotografías de un auténtico VOLANTE de KONAMI para jugar al A1-SPIRIT que se comercializó en Japón para la sección "curiosidades MSX".

1- ¿CÓMO EMPEZASTE A DEDICARTE A IMPORTAR JUEGOS JAPONESES?
Bueno, esa es fácil de contestar. Siempre había tenido la ilusión de poder tener los originales de esos juegos a los que siempre había jugado. Me gustaban aquellos estuches que en alguna ocasión habia tenido la ocasión de ver, también me gustaban las portadas de los juegos japoneses, los manuales y claro está el juego (diskette o cartucho). El problema, evidentemente, el dinero. Empecé a trabajar... y bueno, ganaba dinero suficiente para poder comprar algunos juegos. Primeramente compré algunos juegos a gente de España pero rápidamente contacté con Ikeda, pude conseguir algunos juegos a través de él... pero el medio que me permitió conseguir prácticamente todos los juegos y el material que tengo fue las subastas. Primero Ebay y luego, con dificultades para registrarme, yahoo.co.jp
Algunos japoneses se "enrrollaron" y pude conseguir verdaderas joyas.
También tengo que decir que me gasté bastante dinero. Algunos juegos que conseguía repetidos los cambiaba, ya en España, o los vendía para recuperar un poco.

2- ¿LA GENTE RESPONDE BIEN? ES DECIR... ¿SE SUELE VENDER TODO LO QUE TE TRAEN DEL EXTRANGERO?
Bueno, no me dedico especialmente a traer material de MSX para luego venderlo. Símplemente traigo lo que no está en mi colección y me interesa. Lo que suele pasar a menudo es que siempre acabas con juegos repetidos pero no hay problema porque siempre hay alguien dispuesto a cambiarlos o a comprarlos. Respecto a este último punto, nunca he tratado de lucrarme con este tema. Alguna vez he conseguido tener tres Solid Snake o cuatro f1 spirit por ejemplo y no he tendio problema para venderlos. Incluso he tenido tres a1 spirit! :D

3- ALGUNA VEZ HEMOS OIDO HABLAR DE ALGUN PROYECTO DE

PROGRAMACIÓN POR TU PARTE. ¿QUÉ NOS PODRIAS DECIR DE ESTO?

Hehehe, esa es una buena pregunta.
Realmente siempre he tenido muchas ideas y la verdad es que he empezado muchos proyectos pero, nunca tengo la motivación suficiente para seguir adelante, además nunca me acaba de convencer lo que hago.... por lo que siempre desisto. Es difícil hacer un programa y la verdad es que admiro a la gente que tiene la suficiente voluntad para terminar un proyecto.
Ojalá pudiera llevar a cabo mis ideas hasta el final. Me parece que yo debería ser más un "director del proyecto" que un programador en sí, como el Hideo Kojima.... bueno, bromas a parte.... Para hacer un juego, que es lo que me gusta a mi, además necesitas saber dibujar, saber hacer música, etc... o por lo menos dividir la faena entre varias personas.También tienes que tener tiempo y esas cosas.

4- ¿ACTUALMENTE ESTÁS TRABAJANDO EN ALGUNO DE ESTOS PROYECTOS?

Bueno, en realidad siempre estoy haciendo cosas... quizás nada muy concreto.
Símplemente ideas que me vienen a la cabeza... lo mismo estoy una semana haciendo una cosa y a la semana siguiente se me ocurre otra cosa...Quizás algún día junte todas las rutinas que he hecho sueltas y me salga un juego...

5- COMO USUARIO VETERANO... ¿QUE OPINIÓN TE MERECEN LAS REUNIONES DE BARCELONA?

Mi opinión personal es que son una buena oportunidad para reencontrarse con los amigos y para que nuevos usuarios puedan ver como está el mundillo... lo que también puedo observar es que poco a poco se está perdiendo el espíritu que había antes, aunque para mí sigue siendo un día especial ya que no se trata sólo de la reunión en si, sinó de todo lo que la envuelve... la gente... ir a comer o cenar por ahí (al chino de la muerte hehe). Se podría quizás hacer más actividades pero la verdad creo que es díficil ya que el panorama actual del MSX no da para hacer grandes espectáculos y ojo, no quiero decir que no me gusten las cosas que se van haciendo para el MSX, me parece genial.

6- ¿HAS ASISTIDO A OTRAS REUNIONES APARTE DE ÉSTA?

¡Claro! Las de Badalona :)
Las reuniones de Badalona también están muy bien, además son cada mes y a veces tenemos la primicia de ver nuevos juegos que se están haciendo, como los juegos de David Fernández. Es una pequeña reunión que mantiene fresco el MSX en nuestras mentes.

7- SI TUVIERAS QUE DESTACAR 3 JUEGOS MSX DESARROLLADOS EN NUESTRO PAÍS DE LOS ÚLTIMOS AÑOS... ¿CON CUÁLES TE QUEDARIAS?

La verdad es que todos me merecen un respeto pero mis preferidos serían: KPI-BALL, el Ark-a-noah
y el tetris de matra. Creo que técnicamente son de lo mejorcito que a salido ultimamente.
A pesar de los polémicos MATRA, tenemos que reconocer que los juegos estan bien acabados.
¡El Blue Warrior me mola tambien! ¡y a mi novia!.

Y se me olvidaba... el Bubble Rain también merece una mención especial, quizás no llegue a la altura de los otros técnicamente pero es un juego muy bien realizado.

8- ¿QUÉ OPINAS DEL FUTURO DEL MSX?

Yo creo que hemos llegado a un punto en el que no se asciende más, bueno, de hecho ya llegamos hace tiempo. Mientras haya gente que dedique un poco de tiempo a realizar cosas con el MSX pues nos mantendremos. No sé si de viejo intentaré convencer a mis hijos o nietos para que dejen de jugar a la playstation 3000 y prueben con el trasto del msx, será como en la película de "regreso al futuro 2" cuando M.J.Fox quiere fardar de que juega de maravilla a una máquina (cuando él está en el futuro) y los niños, al ver que se juega con unas pistolas y se usan las manos y no la mente piensan: ¡que tio mas retrasado! y dicen:
- "¡Aiva!, ¡pero si se tienen que usar las manos!"
-"¡Es un juego para recien nacidos!"

9- ¿QUÉ TE PARECE NUESTRA REVISTA, LA MOAI-TECH?

Al principio quizás no confié tanto en ella pero realmente cada vez está mejor. Ha mejorado mucho la calidad respecto a las primeras.
Además, una cosa muy importante es que sale bastante regularmente y es una de las cosas que son más importantes. Además la revista trata muchos temas actuales y bueno, pone su granito de arena para sostener el mundo del MSX como lo conocemos aquí.

10- PARA CONCLUIR UNA PREGUNTA ALGO EMBARAZOSA... ALGUNAS PERSONAS RECLAMARON TU PRESENCIA COMO MODERADOR A RAÍZ DE ALGUNOS "ALBOROTOS" EN LA LISTA DE CORREO HISPAMSX... ¿QUÉ SUCEDIÓ?

Bueno, realmente habían comentarios con razón. Quizás en algunos momentos debí cortar y ejercer seriamente como moderador pero mi carácter me impide tomar estas decisiones, símplemente no valgo como moderador, no me gusta ir castigando a la gente. Como he dicho en más de una ocasión, el problema quizás no es la lista: es la gente. Si la gente no se lleva bien siempre acabará discutiendo.
Todos sabemos como está este tema.
No entiendo algunas discusiones, por ejemplo cuando alguien critica a otro por que utiliza un lenguaje u otro o simplemente colecciona juegos.... no se, creo que debe haber gente para todo, ¿eso es lo bonito no?.
Además que cada persona disfruta del MSX a su manera, y lo primordial es el respeto y valorar el esfuerzo de los demás (a la hora de hacer programas o cosas para el MSX claro).
Muchos comentarios son destructivos, se critíca por sistema en vez de pensar que bueno, al menos se va haciendo algo...
Mira si llega lejos el espíritu del MSX que recientemente nos visitó un usuario de Argentina y nos preguntó que significaba la palabra "aborejam", por lo menos no deja de ser curioso, ¿no? ¡hasta!

Entrevista a: Lehenak

1- ¿Cuanto tiempo hace que os dedicáis a vuestro Fanzine?

¡Buf! Pues mas o menos por el 93 o 94, VAJ se unió al grupo MDS Lehenak, que empezaba a caminar en ese momento con la edición de la primera revista, Lehenak nº0. En este momento nuestra colaboración era muy limitada, y no empezamos a escribir artículos hasta el primer número.
El ámbito de este club era reducido, pero eran otros tiempos, y con todos los que éramos por la zona, estábamos más que contentos, y nadie había ido nunca a una reunión.

Poco después el MDS pasó por un periodo de inactividad, momento en el que tomó VAJ la dirección de la revista, dándole una nueva apariencia y formato, como ejemplo, el número 3, que fue el primero bajo nuestra dirección. Decidimos hacerla íntegramente con MSX y empezamos a poner portadas en color de la saga Konami, algo que continuamos haciendo hasta la fecha.

2- ¿Que cambios se han producido desde entonces?

Siguiendo un poco con lo anterior, hasta el número 2 la edición era en formato A-4, en b/n y maquetada con algún programa no muy bueno de PC (fue hace mucho, pero no era gran cosa). Con el tercer número empezamos a usar el Dynamic Publisher para la edición, y en aquel entonces utilizábamos la Philips NMS 1421 que teníamos. Tras cuatro o cinco números la maquetación fue más o menos la misma, variando en el interlineado o cosillas sin importancia. El verdadero cambio llego con la Canon BJ200 que compramos, que ofrecía algo mas de calidad de impresión, y empezamos a maquetar de otro modo, de manera que las páginas de la revista quedan listas para montar directamente, tan solo poniendo encima las fotos, sin tener que "cortar a tijera" los artículos.

3- ¿Qué mejoras tenéis pensadas para el futuro?

Hoy por hoy estamos contentos con la maquetación, y como tampoco tenemos ninguna idea nueva, no vamos a cambiarla.

Tampoco es que utilizando el MSX como herramienta de maquetación se puedan hacer cosas mucho mejor. De todas maneras, siempre escuchamos las sugerencias de nuestros lectores, y estamos dispuestos a cambiar a mejor.

4- ¿Que Software habéis editado hasta la fecha para MSX?

Empezamos con algo que últimamente hemos dejado a un lado, y eran los suplementos en disco.
Como todos sabréis son discos con material extra que no tiene cabida en la revista, por lo general: Juegos en BASIC, músicas o imágenes, e incluso utilidades. No nos atrevemos a decir si continuaremos editando más números. Hasta la fecha han sido seis ejemplares.
Nuestro primer juego fue el "VAJ Fruit Plus", un juego muy sencillo en BASIC que vendíamos al ridículo precio de 200 ptas., un precio mas que ajustado para el coste del material (discos y pegatinas), no fue un trabajo muy recompensado, pero estamos muy orgullosos de él.
Otro juego que hicimos es el "Bingo", la historia de este es más anegdótica.
En las reuniones familiares solemos jugar al clásico juego del bingo, de manera que se nos ocurrió la idea de hacer una versión en el MSX para que él solo cantase los números.
La manera de llevarlo a cabo fue digitalizando la voz de Verónica cantando los números.
El único problema es que este juego no está a disposición de ser usado por todo el mundo, ya que requiere de Music Module para los samples, y debido al tamaño que ocupan los mismos, se necesita un disco duro para instalar todos los ficheros.
Otro disco que editamos tiempo atrás fue la Nasa Demo, una sencilla demo a modo de SlideShow de imágenes digitalizadas por un usuario, que con ganas de colaborar, digitalizó una serie de imágenes de la Nasa y nos las proporcionó para montarlas y distribuir la demo.

Verónica: Seguro que se nos quedan cosas en el tintero(por no hablar de cosas de hardware), porque hemos hecho bastante pero con poca importancia... Yo concretamente estoy muy orgullosa del suplemento especial YS, que contiene canciones de la saga en Music Module y FM Pac pasadas a moonblaster por nosotros mismos a partir de las partituras, además con un menú chulo. ¡Incluso con un icono de YS que se mueve por la pantalla!. También incluye digitalizaciones de los OVAs (original Video Animation, las películas, vamos) de Ys II.
Luego está el suplemento Conan, que

incluye imágenes escaneadas con el escaner de mano del MSX y posteriormente retocadas y coloreadas del famoso Conan el Bárbaro. Acompañadas con un poema sobre el mismo héroe.
Por otro lado, está el CD de EVAs, en principio hicimos los EVAs para nosotros mismos y para enseñarlos en las rus a la gente, pues es algo del MSX que a mí me fascina.
Después, la gente nos los pedía, y decidimos reunirlos en un CD para distribuirlo, supongo que algún día haremos otro.

5- ¿Que opináis de la escena del MSX en Internet?
Ándoni: En cuanto a MSX en Internet el tema está muy bien, hay información bastante actualizada por todo el mundo, y programas, utilidades o demos para descargarse. Otro tema diferente para mi es "la gente en Internet", que parece que se transforma y no hace mas que desprestigiar el trabajo de otros, que ponen todo su empeño para luego
recibir excesivas críticas. Creo que deberíamos tomarlo con más calma y colaborar entre todos.

Valeriano: Creo que el tiempo que se utiliza en hacer determinadas cosas en Internet, debería aprovecharse para hacer cosas, programas, y no para discutir.

Verónica: Yo lo enfocaría de dos formas, una es en cuanto a páginas y subastas y la otra sobre la relación que tiene la gente (IRC, hispamsx...).
Las páginas están bien: información, cosas que bajarse... y en las subastas, ya sabéis que, se mueve mucho dinero con los juegos.
La relación entre la gente es ya un poco peor, por la razón
de que no tienes a la otra persona en frente y te atreves a decir muchas cosas, y la gente se toma a mal lo que no es... Bueno, eso es lo que yo veo.

6- Sois asiduos a los diferentes encuentros a nivel nacional, ¿Cuales destacaríais?
Ándoni: La verdad es que intentamos asistir a todas las reuniones que el tiempo y el dinero nos permiten, y no siempre son todas. Hay que tener en cuenta que ir a una reunión, por ejemplo de Barcelona sale unas 15.000 ptas. por persona, así que cuando vamos toda la familia, te puedes imaginar el gasto que supone estar unas horas con unos amigos. Hasta el momento si hay que elegir una como más interesante,
es la de Barcelona, sobre todo si se hace en el local grande. Otra forma de vivir las reuniones son las partys, que son de nivel nacional, pero principalmente de plataforma PC, pero también lo pasamos bien, pues somos algo así como "únicos", y la gente curiosea bastante el tema del MSX, y da tiempo a degustarlas mejor pues suelen ser de tres o
cuatro días.
Verónica: pues donde vaya el SaveR XD. La mejor es la de BCN porque va más gente, y van los mesxes que te ríes mucho... Pero por mi, iría a todas, la cosa es el dinero...
Mi hermano ha comentado lo de las partys, lo bueno es que llevamos los juegos del Hajiku y esos y la gente viene a ver y alucinan con lo que hace el MSX, estas partys sirven para enseñar que aún vivimos y que el MSX puede hacer más de lo que creen.

7- ¿Que proyectos estáis barajando en la actualidad?
Hacer revistas, una batería que mole más que la del SaveR, si cae algún suplemento, otro CD de EVAs (antes de cada reunión hacemos EVAs nuevos, para poner algo) y El Datamax.

8-¿Que opinión os merece el estado del MSX hoy en día?
La situación hace unos meses era estupenda, juegos nuevos, la gente tiene discos duros, se está trabajando en un programa de Internet... Pero lo que está fallando un poco ahora, es la cohesión entre los usuarios, que desemboca en una disminución de novedades, que hace que la situación sea más pobre en general.

9-¿Como veis el futuro de la norma?
La gente se va haciendo mayor y desvía los intereses a otras cosas, y cuando no hay tiempo, se descarta el uso del MSX.
Es triste pero, así va la cosa, y si la gente ya habla de no hacer más reuniones, la cosa no va bien; mientras haya reuniones hay esperanza, porque al ir a una, te dan ganas de hacer cosas nuevas, en cambio, si ya no ves a nadie, ni lo que hacen, no te entra ese ímpetu.

10-Y por último: ¿Que opinais de nuestra publicación, MOAI-TECH?
Verónica: En serio, cada número nuevo está mejor que el anterior, y tenéis algo muy importante, que es la constancia, que cada poco tiempo ahí tenemos otra MOAI-TECH, no se puede decir lo mismo de otros como nosotros. Además tiene risas y partes más serias con información más actual. ¿Lo peor? que tocáis la batería mejor que yo, si, vosotros: Dopico y RC-743, así que me veo obligada a lanzar desde aquí un desafío, en la próxima reunión, jugaremos a ver quien hace más puntos a alguna canción del Hajiku (ja, ja, ¿no pretenderíais que dijera al Doramus? ¡no tendría oportunidad de ganar!) Asi que ya sabéis, usuarios, no os perdáis la siguiente reunión, la emoción está garantizada.

Ándoni: La verdad es que no se como lo hacéis, pero cada vez que veo y leo un nuevo número de vuestra revista, pienso que está mejor hecho que el anterior, no es por peloteo, se lo digo a todo el mundo, me gusta como ha evolucionado la maquetación desde los primeros números. Y si me perdonáis que suene a aburrido, las faltas de ortografía es lo que menos me gusta. Los artículos están geniales y... RC743 y Dopico tocáis la batería de miedo.

Valeriano: Es una revista que está muy bien, tendría que haber más gente que ayudase o hiciese revistas.

CURIOSIDADES MSX

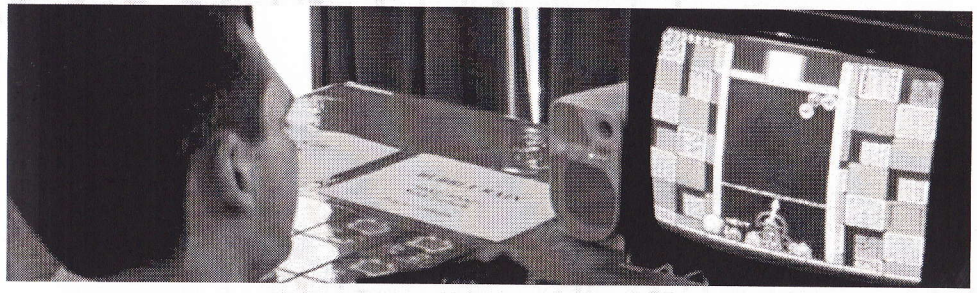
The Falling Tower

Y he aquí un jueguecillo japonés de aquellos sencillitos... Con apenas uns sprites moviendose y una cortita música PSG... Pero este juego cuenta con una grandiosa adictividad y además con esa "simpatía" que al parecer solo nuestros compañeros nipones saben otorgar a los juegos.

La historia no podía ser más simple: Estás en el interior de una torre que se está caiendo, y para no morir aplastado tienes que ir saltando através de las diferentes plataformas que cada vez caen del techo más y más rápido. Lo cierto es que bajo este planteamiento tan simple se encuentra un minijuego muy divertido y al contrario de lo que pueda parecer en un primer instante esta curiosa aventura te puede llegar a enganchar durante más tiempo del que te imaginabas. Algo que realmente te "pica" es que los records se graban automáticamente al finalizar la partida. Los puntos se suman por plataformas que alcances.

Uno de los secretillo que guarda este "The Falling Tower" es la rutina utilizada en el salto del sprite protagonista... ¡No veas como se va el muñeco! ni en el más helado suelo del KPI-BALL. Además, la facilidad que tiene el muñequillo (su turbante delata que se trata de un moro) para hacer saltos incontrolables no tiene límites. Aunque si en un principio os parece eso... INCONTROLABLE... creedme que os equivocais por que al poco que le deis una oportunidad descubriréis que se le coje el truco rápido y que su dinámica de juego os a atrapado por completo.

Los gráficos son de lo más simples (son 3 o 4 carácteres que se repiten durante todo el juego) aunque tienen mucho "feeling" y están puestos con gracia. Como antes he dicho el protagonista de esta singular aventura es un moro (a lo mejor la torre que se cae es una de las gemelas, y el tio es un espia de Bin Laden)... Como la torre cae, pues el juego se desarrolla mediante un scroll vertical que varia su velocidad a medida que superamos plataformas.



¿La música?... pues un patrón en PSG muy muy cortito que se repite hasta la saciedad pero... es que es tan simpaticote que no cansa nada.

Lo cierto es que todo el juego hace mucha mucha gracia y tiene mucho vicio. Lo único que quizá no se llegue a entender es que esta pequeña joya requiera todo un Turbo R con MSX DOS2 para funcionar. También cabe decir que la versión que aquí comentamos es la 2.6 (!).

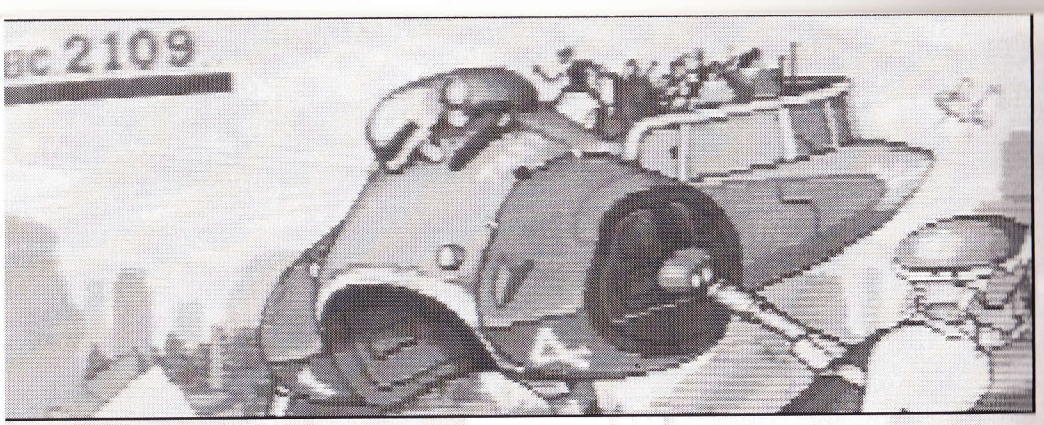
En fin, misterios de la vida, supongo.

Lo podéis descaragar aquí: http://www.tnlab.ice.uec.ac.jp/~cdr/soft/jump2.html

El MSX en los escaparates.

¡Pues si amigos! aun queda por ahí algun que otro escaparate por el mundo en el que puedes ver cosillas de MSX... En Mataró (ciudad donde se alojan varios miembros de este club) sin ir más lejos hay un caso en concreto (a lo mejor hay más pero no hemos dado con ellos aun). Se trata de la tienda "GARRIGA", un comercio pequeño que ya cuenta con tres tiendas en la ciudad que se dedica al negocio de los videojuegos. En estas tiendas aun conservan algún material de MSX. Entonces alguien posiblemente se esté preguntando... ¿Y si en Mataró hay usuarios por que no lo compran? fácil... no compramos nada, principalmente por que es extremadamente caro, para que os hagais una idea en esta tienda nos han llegado a pedir 6000 pesetas por un cartucho de SONY sin caja así que lo cierto es que no merece la pena.

Lo mejor de todo es que ahora mismo tienen un par de cartuchos de KONAMI y un MSX1 en uno de sus escaparates, ¡cuando paso por allí paseando no veas el buen rollo que me da ver un MSX en plena calle como antaño!. En concreto esta tienda se encuentra en la calle General Llauder esquina con la calle Iluro. Había pensado en llevar la camara y sacar un par de fotos (como también tendría que haber hecho ya en el centro mail donde hay un BLUE WARRIOR en el escaparate) pero por falta de tiempo no he



podido... Quizá para el próximo número.
Por otra parte en la gran ciudad de Barcelona también encontramos un MSX en un escaparate... Pero esta vez no en una tienda de videojuegos sinó en... ¡UNA TIENDA DE MUEBLES! En concreto se trata de la tienda "Muebles Menorca" situada en la calle Menorca de la ciudad condal. Está puesto como decoración en un escritorio... ¡Joder!, así da gusto ir por la calle.

¿A KONAMI le gustaba el Heavy Metal?
Esta curiosidad descubierta por Julio Gracia es bastante... ¿como decirlo?... ¡rockera! si, esa es la palabra. Y es que lo que aquí vamos a decir es bastante sorprendente. Si sois de los que pensáis que solo los MATRA hacian giños a canciones, grupos y demás en sus juegos os equivocais. KONAMI ya hizo eso en el MSX hace muchos años. ¿Pero... en que juegos?... pues sin ir más lejos en los mismísimos NEMESIS2 y SALAMANDER (la tercera entrega de la saga NEMESIS o GRADIUS) donde a esta gran empresa no se le ocurrió otra cosa que bautizar a los monstruos que aprecian al final de los diferentes niveles con nombres de bandas heavy. Pero es que TODOS los monstruos tienen nombres de grupos de este fuerte género musical tan característico de los años 80. Aunque... ¡ojo!, estamos hablando de la versión japonesa. TESTAMENT, WIPLASH u OVERKILL además de "bosses" son bandas metaleras. De hecho incluso el mismísimo VENOM también comparte nombre con una de estas formaciones musicales. Además la cosa no termina ahí ya que infinidad de enemigos pequeños de las fases (osea los que matamos a churros) también poseen nombres relacionados con el heavy metal. Muy, muy curioso y... ¡no puede ser una coincidencia!. Lástima que no se acordaran de los MEGADETH con lo bueno que es Marty Freedman a la guitarra. ;-)

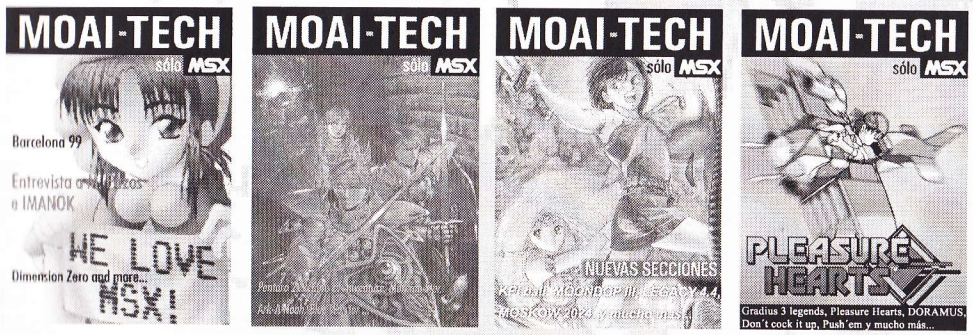
CATÁLOGO DE PRODUCTOS

SOFTWARE DISPONIBLE

BLUE WARRIOR (MOAI-TECH)	11 €
Moon Dop III (MOAI-TECH)	4,25 €
ROLLING THUNDER (Imanok)	3 €
GRADIUS 3 Legends (Imanok)	3 €
FINAL BOUT (Imanok)	9 €
BUBBLE RAIN (Imanok)	9 €

NÚMEROS DISPONIBLES

MOAI-TECH #5	2,25 €
MOAI-TECH #6	2,25 €
MOAI-TECH #7	3 €
MOAI-TECH #8	3 €
MOAI-TECH #9	3 €



Los pagos se realizan mediante Giro Postal por adelantado o por contra-reembolso. Se ruega preguntar disponibilidad.
E-mail: contact@moai-tech.com
Teléfono (móvil):686627448 (Manuel)
Para los productos de IMANOK también podéis escribir al propio autor a su dirección de correo electrónico.
FernandezDav@bancsabadell.com

LPE-FLASH

4Mbits de libertad

Por fin ya tenemos disponible, de la mano de Leonardo Padial, uno de los dispositivos más interesantes que se han creado recientemente para el MSX. Al igual que sucedió con el famoso adaptador IDE de Sunrise o el adaptador japonés MEGA-SCSI de ESE Artists Factory, este cartucho, bautizado como LPE-FLASHG-V1 o LPE-FLASHG-V2 (según la versión) pretende ser el estándar en su género. Los requisitos mínimos para poder disfrutar de este dispositivo son un MSX1 con 64Kb y una disquetera de simple cara, por lo que es accesible prácticamente a todo el mundo.

Si echamos un vistazo al cartucho, la primera impresión que nos transmite es la de un producto profesional, bien acabado y optimizado. Éste se compone de una placa de reducidas dimensiones (65x6x13mm), un circuito de fibra de vidrio con doble cara, cuatro *"jumpers"* o interruptores (según la versión) y dos integrados (uno de ellos es la Flash de 4Mbits) incrustados en zócalos; también se han utilizado componentes tipo SMD para reducir todavía más el producto final.

El funcionamiento del cartucho es muy sencillo: como se ha dicho antes, hay cuatro *"jumpers"* o cuatro interruptores para la versión V1 o V2 respectivamente: uno de los interruptores sirve para configurar el *"mapper"* (8K/16K), otro para activar o desactivar el acceso al contenido de la memoria Flash (Slot Off/Slot On), otro más para seleccionar el modo de lectura/escritura (RD/WR) o de sólo lectura (RD) y un último *"jumper"*/interruptor para seleccionar el modo de acceso al cartucho (IO/Slot).

El modo de uso es muy sencillo: simplemente insertamos el cartucho, con el ordenador apagado, lógicamente, y configuramos los interruptores: *"mapper"* 16kb, acceso al contenido de la Flash desactivado (Slot Off), modo de lectura/escritura (RD/WR) activado y modo IO seleccionado. Insertamos un disco con el MSX-DOS, el programa FL.COM (creado por Jam y que se encarga de gestionar el cartucho) y la información que queremos enviar a la memoria Flash. Arrancamos el ordenador y una vez que nos encontramos con el *"prompt"* (A:>) cambiamos la configuración de uno de los interruptores del cartucho, activamos el contenido de la Flash (Slot On). En este momento ya tenemos el cartucho preparado para enviarle la información que queramos hasta un máximo de 4Mbits. Una vez enviada esta información debemos cambiar otra vez la configuración de los interruptores, ahora cambiaremos al modo de sólo lectura (RD) y cambiamos del modo IO al modo Slot, el *"mapper"* dependerá de la información que se haya enviado a la memoria Flash y de cómo debe ser iniciada. Una vez que hemos cambiado la configuración reiniciamos el ordenador, si todo funciona bien y el *"mapper"* seleccionado es correcto, la información de la Flash se ejecutará sin problemas, de lo contrario quizás debamos seleccionar el otro tipo de *"mapper"*. Todo esto parece en principio un poco lioso pero en realidad es muy sencillo.

En principio el cartucho ha sido concebido para desarrolladores de programas aunque una de las utilidades que le podemos dar y, personalmente la que veo más atractiva, es la de poder utilizar imágenes ROM y poder ejecutarlas de manera idéntica, como si fuera la original y, como se ha utilizado la tecnología Flash, podemos transportar el cartucho, ya que la información queda retenida sin necesidad de ningún tipo de alimentación permanente. En principio todas o prácticamente todas las ROMs de hasta 4Mbits pueden perfectamente ser utilizadas por este cartucho, en algunas ocasiones necesitan ser modificadas ya que utilizan algún tipo de acceso a disco o hacen uso del SCC, respecto a esto último, si queremos disfrutar del sonido SCC debemos tener un cartucho SCC debidamente modificado (ejecución de la ROM anulada) en el Slot 2.

He probado diferentes ROMS de juegos y funcionan perfectamente, incluso hay versiones de juegos modificados como es el caso de Metal Gear 2 del cual podemos disfrutar de una versión en castellano, con soporte de R800, grabación en disco y hasta el "trucoguay", esta versión todavía sufre unos pocos fallos debidos a todas estas modificaciones pero quizás cuando leáis estas líneas ya esté disponible la versión final completamente depurada. También existen otro tipo de ROMS modificadas como es el caso del juego R-Type o del Penguin Wars 2 que no requieren el FM-PAC externo y que utilizan el FM interno de los MSX que lo incorporan. Incluso hay adaptaciones de juegos de cassette a ROM, como por ejemplo Head over Heels y versiones de juegos de cassette que funcionan utilizando el R800 de los Turbo R, el Astro Marine Corps (AMC) vuela literalmente en un Turbo R.

En resumen, este cartucho es ideal para desarrolladores y para la gente que desee disfrutar de verdad con los juegos de MSX sin necesidad de recurrir a versiones en disco que en muchos casos tienen sus limitaciones y problemas y que siempre requieren una gran cantidad de memoria del sistema.

Por último decir que el precio del cartucho es de 60 euros para la versión V1 y 70 euros para la versión V2, ¡os recomiendo que os hagáis con uno!

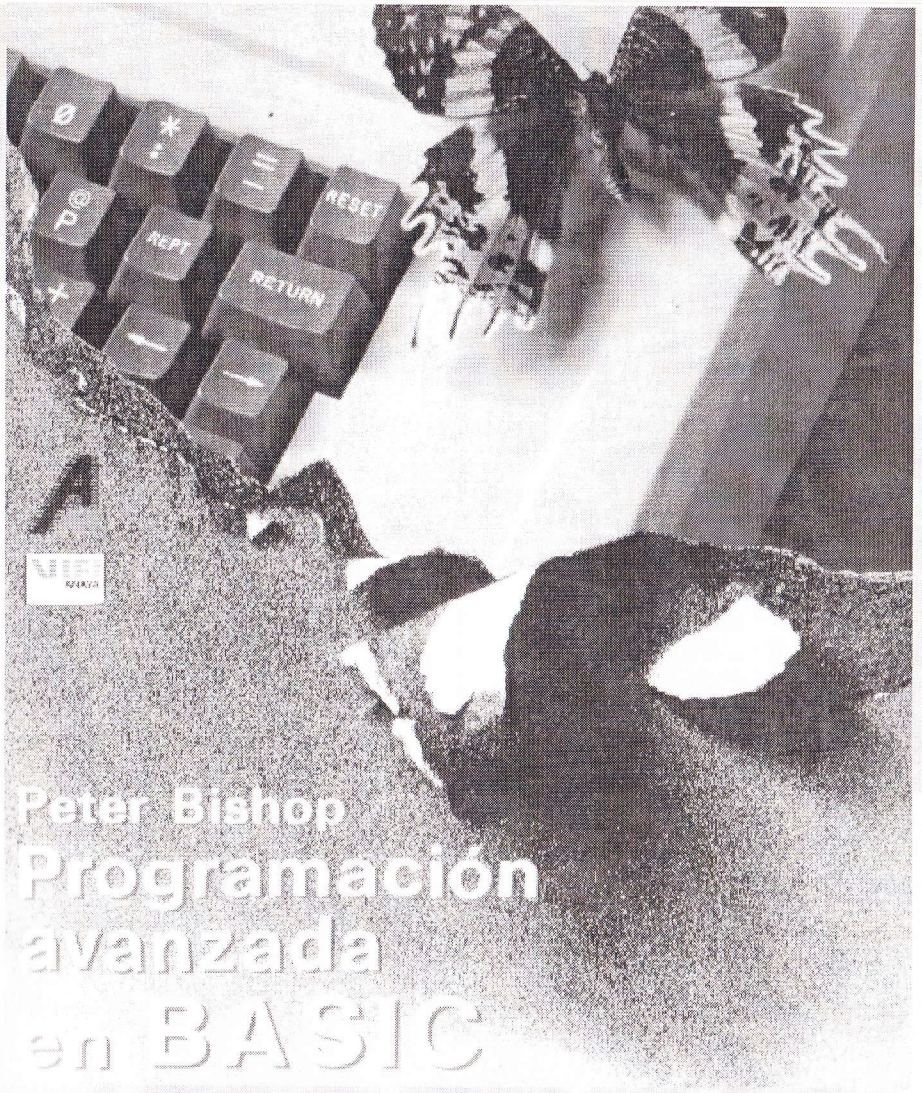
ZanacZ

"LA ESTANTERIA"

Sección dedicada al analisis de los muchos libros que existen para MSX.

PROGRAMACIÓN AVANZADA EN BASIC
Autor: Peter Bishop
Editorial: EDICIONES ANAYA MULTIMEDIA, S.A.
Año: 1985
Traducción: Alfredo Cruz

Nos encontramos esta vez ante un libro de ANAYA... Hay que decir que esta editorial hizo en su momento algunos de los mejores libros educativos tanto de MSX como de informática en general.
Hablando de ANAYA, he sabido recientemente que bajo esta firma se editó en nuestro pais un libro dedicado al aprendizaje del lenguaje en ensamblador y además en castellano... por lo que posiblemente, en cuanto lo encuentre lo comente en esta misma sección.
El libro ante el que nos encontramos recibe por título "Programación Avanzada en BASIC" y lo cierto es que no se trata de un libro cien por cien MSX.
Pero eso si, exprime el lenguaje BASIC de la época y lo cierto es que echándole un vistazo a las páginas, uno se da cuenta que el que lo escribió debió de hacer las pruebas correctivas en un MSX ya que todos los programas son compatibles con el BASIC MSX. ¡Claro!, si no es que... ¿Qué sentido tendría comentarlo aquí?
Bueno, pues tas esta breve introducción paso a comentaros a groso modo el contenido y la valoración personal de este conjunto de hojas con bonita portada.
"Programación Avanzada en BASIC" es un libro que como su propio nombre indica, trata de enseñar BASIC de manera algo más profunda y para aquellos que no son tan "principiantes" en este fabuloso lenguaje interpretado.
¿Lo consigue?... pues lo cierto es que SI. Existen en su interior varias secciones y varios ejemplos muy bien explicados que nos pueden ayudar a la hora de saber estructurar un programa y aprender nueva sintaxis para hacer cosas más complejas con el MSX-BASIC.
Para que os hagáis una idea de lo que os perdéis (a excepción, claro está de aquellos que posean este libro en su biblioteca particular) os narro los diferentes apartados que componen "Programación Avanzada en BASIC". Estos son:
-Elementos del BASIC
-Acercamiento a la redacción de programas.
-Operaciones fundamentales de programación.
-Estructuras de datos fundamentales.
-Aplicaciones de la programación.
-Trabajos prácticos.
Destacaría las secciones "operaciones fundamentales de programación" donde se tratan temas bastante interesantes como por ejemplo la forma de ordenar un programa BASIC o como diseñar una estructura adecuada para cada tipo de tarea. Esta sección incluye también como hacer la popular "Ordenación por el método burbuja". Además convendría destacar que las explicaciones son muy correctas y abundan los ejemplos... Algo que sin duda hace que el libro merezca la pena (sobretodo para todos aquellos que tengan un nivel medio de programación en BASIC).
Como punto final para concluir con este



artículo, comentaré que sin duda uno delos platos fuertes de "Programación Avanzada en BASIC" son los múltiples organigramas que no paran de ilustrar las páginas a lo largo de su lectura. Muchos, mucho organigramas por todas parte... por supuesto estos siempre son una poderosa ayuda si se saben interpretar bien. Los ejemplo son gráficos y claros y las ideas están expuestas muy correcta y ordenadamente. Algo muy en la línea de los excelentes libros que ANAYA publicó en los años 80.
Nota: Actualmente no dispongo de mucho tiempo, por lo que el CD que estaba preparando se ha visto detenido durante algún tiempo. Además, he podido comprobar en la lista de correo HispaMSX que el tema de escanear publicaciones antiguas y distribuirlas no agrada demasiado a algunos usuarios. Es por este motivo que tal vez utilice el CD solo para uso interno, aunque aun queda mucho por decidir.

TRUCOS

Passwords para el **NEMESIS 1:**
Por si alguien no los conocía todos, aquí os dejamos TODOS los paswords de este gran clásico.

Passwords que solamente se puede usar una vez por pantalla:
MISSILE Te da el missile potenciado.
DOUBLE Te da el double.
LASER Te da el laser potenciado.
OPTION Te da los dos options.
SHIELD Instala el escudo de protección.
DOWN Te quita todos los speeds.

Passwords que solamente se puede usar una vez por partida:
HYPER Te restaura todas las armas automáticamente.
BAKA Termina la partida.
AHO Termina la partida.

Passwords para obtener todo el armamento en cada fase:
MOMOKO Fase 1.
CHIE Fase 2.
AKEMI Fase 3.
SYUKO Fase 4.
CHIAKI Fase 5.
NORIKO Fase 6.
SATOE Fase 7.
YASUKO Fase 8.
KINUYO Fase de bonus 1.
HISAE Fase de bonus 2.
MIYUKI Fase de bonus 3.
YOHKO Fase de bonus 4.

Passwords para el **BUBBLE RAIN:**
Una vez más somos los primeros en desvelarte los trucos para las últimas novedades, buen ejemplo de ello son estos passwords para el juego del momento: Bubble Rain.

IMANOK - Empiezas en la fase 9
BUBBOB - Empiezas en la pantalla 17
BUSTME - Empiezas en la pantalla 25
MISTOL - Empiezas en la pantalla 33
SUIHOO - Empiezas en la fase 41
SEKKEN - Empiezas en la fase 49
TONYCA - Empiezas en la fase 57
Truco facilitado por: Oscar Centelles y Manuel Dopico

ELIJE PANTALLA EN EL **KPI-BALL**
¡Marchando otro truquito exclusivo para esta joya del software nacional!

Empieza a jugar una partida de cero... bate cualquiera de los records (asegurate de mirar en cuanto está el record más bajo). Cuando lo hayas batido déjate matar. A continuación te saldrá la tabla de records... En lugar de poner tu nombre escribe "ARU".
A continuación, cada vez que pongas el juego ¡podrás escojer mundo libremente en el mapa del avioncito!. Y las sorpresas no se acaban ahí, ya que si dejas la Intro (las bolas botando y el fondo cambiando de color) observarás como el mismísimo SIR DAN se pasea por la pantalla. ¡Menudo detalle!.
Otro truquito para el KPI-BALL: Para anular el efecto del hielo (es decir para que el personaje no se pegue esos resbalones en las fases heladas) basta con pausar el juego y escribir "ICE"+Return. ;-)
Truco facilitado por: Armando Perez Abad

Tablón de Anuncios

Compro interface RS232 para MSX, que sea compatible con el sistema operativo Uzix. Precio, 30 + gastos de envio. Contacto en karloch@teleline.es

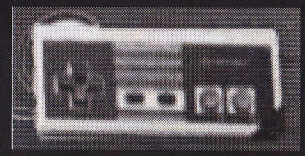
Vendo algunos cartuchos de MSX, además me interesa adquirir un FM PAC de segunda mano.
Ponerse en contacto con Jose luis en el teléfono móvil 649519177

Compro MSX2 o 2+ por 20.000 pts, interesados escribir a darhil@hotmail.com o llamar al 658533442 preguntar por Manuel.

Compro cartucho MSX2 Hydlide 3 preferiblemente con caja.
Ponerse en contacto con Iván al mail: ivan@moai.tech.com
tel: 678447375

¡Atención!, MOAI-TECH pone a tu disposición una nueva remesa de
MANDOS DE NES ADAPTADOS PARA MSX
Ponte en contacto con Bernat Díaz
938647036
616441982 (móvil)

Precio por unidad adaptada: 6
Varios modelos.



MSX en INTERNET

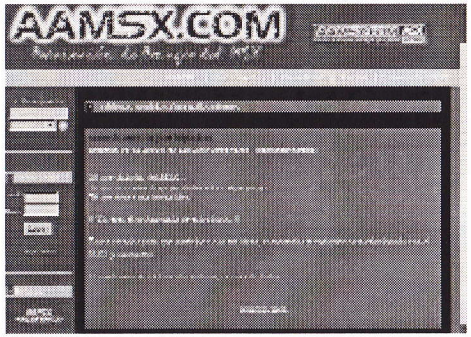
Reportaje del XX Salón del MSX en RADIO GAME OVER .

http://www.radiogameover.com

GAME OVER es un programa de radio dedicado al mundo de los videojuegos y las consolas en el que se suele hablar del MSX.

Y, al igual que el pasado año, los muchachos de Radio Game Over decidieron darse un paseo por el encuentro del MSX en Barcelona. En esta ocasión obsequiaron con dos CD´s de cosecha propia a los organizadores para ser posteriormente sorteados entre los visitantes del tal evento.

También nos hicieron una entrevista y nos compraron el último ejemplar de la MOAI-TECH.



Web de la Asociación de Amigos del MSX: www.aamsx.com

El reportaje lo podréis bajar de su página web en formato mp3.

Además hay que añadir que el aspecto de su site a sufrido un cambio abismal a mejor. Ya tienen un dominio como dios manda y una estética mucho más sólida y consistente. Han habido destacables mejorías en la distribución de las secciones y en el contenido de las mismas. En la sección de los CD´s podéis encontrar información acerca de los compactos con música de MSX que ellos mismos han elaborado. Desde aquí queremos felicitarles por su nueva página web en Internet y agradecerles el apoyo que prestan al MSX.

Algunos Ficheros en la Página de MSX de Isaac Santaolalla.

http://www.salleurl.edu/~is05562/msx.html

Esta página web no la conocíamos. Se trata de una sencilla recopilación de algunos ficheros y links básicos para usuarios de emulador iniciados. Al estar en castellano puede ser un buen lugar donde empezar a orientarte si eres novato en el campo de la emulación del MSX a través del PC.

En esta misma dirección encontraréis un par de utilidades de PC para conversionar disquetes de MSX, además de los fichero ROM que contienen las diferentes BIOS del MSX.

Lo cierto es que la web no brilla ni por su variedad ni por su diseño. Pero puede ser útil para algún usuario de emulador.

¿Que te parecería una web dedicada íntegramente a los NEMESIS?

http://www.geocities.com/Shion_kun/Main.htm

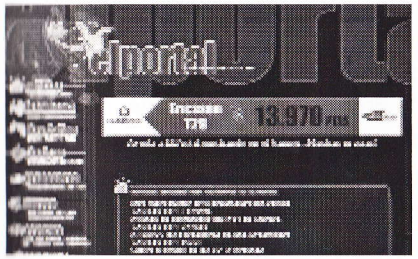
Si la respuesta es que te gustaría, esta web te entusiasmará y mucho. Sobretodo por que está enfocada más que nada a los juegos de esta gran saga de KONAMI de MSX. En ella encontrarás descripciones de las naves, mp3 de temas de los juegos, la historia de los juegos, análisis y un buen etc. Muy completita y el diseño es correcto (el fondo interestelar mola mucho). Si te van estos juegos, te resultará agradable de visitar.

Nueva sección de MSX en elportal2001

http://elportal2000.metropoliglobal.com/

Se trata de un excelente y visitado portal de Internet dedicado al mundo de los videojuegos. El diseño es impecable y tiene un aspecto profesional con tintes juveniles.

Pero la buena noticia llega cuando nos



enteramos de que... no es que hayan hablado del MSX aquí o allí sinó que han inaugurado toda una sección dedicada íntegramente al mundo del MSX.

Y lo cierto es que esta sección no podría haber empezado mejor. Lo primero que nos encontramos al abrir este nuevo sitio reservado a nuestro sistema son varias MSX CLUB escaneadas en su totalidad. También ofrecen la posibilidad de subir todo tipo de ficheros a un FTP de la propia web. Con lo que se multiplican las posibilidades de que elportal2001 albergue una buena cantidad de material MSX en un futuro.

Además, se trata de un portal con actualizaciones constantes, por lo que es de preveer que la sección de MSX pueda ser una buena alternativa para buscar novedades de MSX en Internet.

Muy, muy buena noticia, de eso no cabe duda.

Imágenes de portadas, contraportadas y lomos de Juegos MSX

http://www.vgmuseum.com/scans/msx.html

También hemos encontrado esta nutrida página web en Internet que nos ofrece una buena remesa de imágenes en formato JPG.

Lo bueno del asunto, es que aparte de las portadas (cosa que se puede encontrar con relativa facilidad en muchas páginas) también incluye las contraportadas y lomos de algunos títulos, como por ejemplo del Vampire Killer.

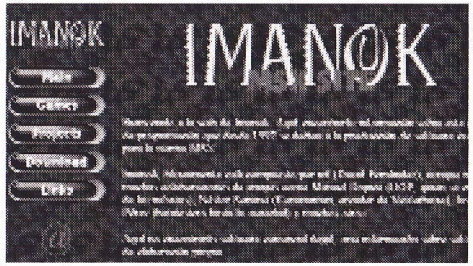
También nos encontramos con otras portadas de juegos más recientes, como por ejemplo el Arkanoah del club amateur MATRA. Es por esto que deducimos que tras el equipo de personas que llevan esta web, posiblemente exista algún usuario de MSX en activo.

Por lo demás la web posee un efectivo diseño y muchas más secciones que de seguro serán del agrado de cualquier fan de los videojuegos en general.

IMANOK ya dispone de su propio espacio WEB.

http://www.imanok.cjb.net

IMANOK es sin dudad una de las firmas que más y mejor software está produciendo para MSX desde hace algún tiempo. Y esto lo decimos por que últimamente han llovido varias producciones de IMANOK que además han resultado ser de una cal-



idad muy superior a aquella lejana y primera producción del club: ROLLING THUNDER.
Y es que en apenas dos añitos, se han dejado caer títulos tan interesantes como BUBLE RAIN, FINAL BOUT o GRADIUS III Legends además de alguna que otra traducción por parte de IMANOK.
Posiblemente este haya sido el mejor momento para dar ese paso adelante y mostrar al mundo una página web que le represente en Internet.
Y lo cierto es que la web a quedado muy bien. Sólida de diseño a la vez que sencilla, colores acertados, buenos contenidos y directa al grano.
Hablando de los contenidos, os recomendamos que os paséis por la sección de dowloads, donde encontrareis cosas tan interesantes como: promos, traducciones en formato DSK y ROM (traducciones del propio IMANOK) e incluso un gráfico para sustituir en el STREET NEO FIGHTER... Esto último bastante curioso pero... ¡no veáis como queda cuando haces el cambiazo!. ;-)
De lo que no cabe duda es de que David Fernandez (principal miembro de IMANOK) sabe como hacer las cosas.

Nuevo aspecto para la web de MATRA
htpp://www.matranet.net
Así es... como algunos recordareis MATRA era un club que desarrollaba juegos sencillos para MSX que desapareció hace algún tiempo por que decidieron pasarse al SPECTRUM.
La página web a sufrido algunos cambios y ahora tiene un diseño y mecánica más cercano al de un portal. Podéis encontrar algunos artículos relacionados con el MSX, además de software como el KPI BALL y el SIR DAN que ahora, han pasado a ser gratuitos en esta web.
También algunas noticias internas del club, tales como que MK-II (programador y músico del club) a decidido abandonarles por motivos personales.

MSX Proyectos con nuevos contenidos.
http://www.msxprojetos.com.br/msx-proj.htm
Desde Brasil, podemos echarle un vistazo a esta completa y bastante bien diseñada página web. Destaca sobretodo por que tras ella se encuentra un usuario bastante famoso por sus diversos desarrollos en hardware y por que seguro que más de una vez hemos visto su nombre en revistas como HNOSTAR. Estoy hablando de Ademir Carchano, quizá el más importante desarrollador de productos MSX de Latino América.
En su Site en Internet nos ofrece las secciones productos, donde nos habla de sus últimas ideas (como el MEGA-IDE), usuarios, Mundo MSX, anuncios y otras más.
Lo cierto es que el diseño es bastante ameno y ordenado y los contenidos no están nada mal.
Quizá la única baza para nosotros (los usuarios españoles) es que la web está totalmente escrita en Brasileño por lo que esto puede dificultar el entendimiento íntegro de sus diversas secciones. Pero, lo cierto es que, siendo una lengua parecida al castellano, tampoco es para tanto. ¡Peor sería que estuviera en Ruso!, ¿no?

Muchos esquemas en TodoMSX.
http://www.todomsx.com/hard.htm
TodoMSX es una página web con algunos contenidos interesantes y que pueden llegar a ser muy utiles, sobretodo para todos los manitas del soldador.
Esta es la primera vez que comentamos esta WEB, y lo cierto es que es un buen momento para hacerlo ya que PLOT, su web master, está añadiendo en la actualidad una serie de mejoras y algunos contenidos extras que le dan mucha vidilla a la web.
En la sección de hard podemos encontrar una página muy orientada a recopilar diferentes esquemas para MSX... Según se nos comenta en la web "todo está para ACROBAT READER" por lo que necesitareis este programa para visualizarlos correctamente. Aquí no falta de nada. Nos encontramos esquemas que van desde los típicos conectores de joistick hasta conectores para monitores de comodore pasando por varios esquemas para adaptar casetes e impresoras. Sin duda muy, muy surtido.
En esta página web también podréis varias versiones del emulador RU-MSX además de varios fichero de documentación, todo mediante una suculenta colección de links hacía otras páginas oficiales.
Como guindilla al pastel, decir también que en este site de Internet podréis descaragar algunos videos del club MESX-ES con mucho, mucho humor.

Material interesante en la web de Dark Master.
http://karloch.iespana.es/karloch/
Una muy interesante página web donde podréis encontrar contenido bastante originales y atípicos repecto a otras web de MSX que comparten espacio con otros campos. El diseño es bastante sencillo, aunque más que correcto. Aunque lo que realmente importa cuando navegamos en busca de cosillas de MSX son los contenidos.
En este fantástico site podremos disfrutar de algunos juegos en JAVA (osea que podremos jugarlos desde la propia web sin descargarlos a nuestro disco duro) como gradius III (¡guau!) o incluso un emulata de MSX On line también realizado con el lenguaje de programación JAVA.
Otro de sus puntos fuertes es que se actualiza bastante a menudo. Por otra parte, también se habla del próximo encuentro del MSX en Madrid. También hay otros contenidos que no son de MSX. En todo caso vale la pena hecharle un vistazo.

XX Salón de BARCELONA

Una vez más la asociación de amigos del MSX afincada en la ciudad condal se encargó de organizar el tan esperado encuentro de usuarios de MSX.
En esta ocasión no se puede decir que las novedades abundaran mucho como en

anteriores ediciones, pero no por ello dejó de ser una reunión entretenida donde además se dejó caer alguna que otra sorpresilla.
Antes de empezar a analizar uno por uno todos los stands que formaron parte del Salón me gustaría hacer un inciso. Este salón a sido duramente criticado en la lista de correo en Internet HispaMSX, y lo cierto es que varios de los motivos que se han expuesto son injustos. Aunque claro, eso no deja de ser una opinión personal. De hecho, yo creo que aunque no haya sido una de las mejores Reuniones a las que hayamos tenido la suerte de asistir (ni mucho menos), no se merece una crítica tan destructiva.
Es cierto que la Asociación de Amigos del MSX hace ya varios años que no parece tener perspectivas de promocionar y mejorar estos encuentros pero no debiéramos olvidar que de hecho ellos son los únicos que las están organizando actualmente... y eso es algo importante, al menos en mi humilde opinión.
Bueno, ahora sí... en la línea que nos caracteriza comentaremos a groso modo todo lo que allí se pudo ver aquel día.

MESXES: Los muchachos de Mallorca (Nestor Soriano, Mato34 y demás) no pudieron concluir su último y esperado nuevo número de su excelente fanzine: SD MESXES. Fue una pena, ya que últimamente parece haber una escasez generalizada de fanzines en la escena actual del MSX. No obstante nos obsequiaron a todos con varias reediciones de sus anteriores ejemplares. Por supuesto también animaron la reunión con sus típicas bromas y un muy buen humor.

D´DOLI CLAR GAMES: O lo que es lo mismo: juegos de aceite claro. Bromas aparte, en este stand se encontraba Saber, un conocido usuario autor de bastante software para el cartucho MoonSound. En nuestro anterior ejemplar de la MOAI-TECH ya os comentamos su último juego hasta la fecha "DORAMUS" y en esta ocasión no faltó la batería de fabricación casera que además nos hizo pasar varios ratos entretenidos.

Como novedad principal presentó al público asistente un nuevo disquete recopilatorio con nuevas músicas para el "DORAMUS". Se podría decir que este fue uno de los stands más concurridos de la edición (y no es de extrañar ya que una batería conectada a un MSX llama bastante la atención).

IMANOK: Con diferencia el plato fuerte de la reunión. En este stand se presentó el fantástico juego "Buble Booble" conversionado de la famosa recreativa. En este mismo número que tienes entre las manos encontrarás un artículo de este nuevo software nacional.
Por lo demás, David Fernández también trajo varios ejemplares de sus anteriores desarrollos (Gradius 3 Legends, Final Bout, etc).

MOAI-TECH: Presentamos el número 8 de nuestra publicación y llevamos varias reediciones a partir del número 5 (mucha gente nos las había pedido) recién salidas de la imprenta puesto que agotamos todo nuestro stock. También expusimos en el MSX Turbo R que llevamos una beta del HEN PONG TAI, el juego en el que actualmente estamos trabajando. Por si esto fuera poco también tuvimos la ocasión de exponer algunos productos de segunda mano, tales como Cartuchos e incluso un MSX2 NMS 8245.
Lógicamente no faltaron nuestro productos clásicos como el Blue Warrior o el MOONDOP 3.

VAJ CLUB: Por desgracia, estos muchacho de Baracaldo no tuvieron la oportunidad de traer ninguna novedad. No hubo nuevo número de la revista ni tampoco ningún disquete nuevo. Sin embargo ayudaron a animar el ambiente con sus EVAS y su sola presencia. ¡Un saludo!

DOS-2 TEAM: Estos chicos trajeron material de segunda mano. Se podría destacar por ejemplo, que por allí se pudo ver algún juego japonés, joistick de buena calidad (yo me compre uno SONY) y algún que otro MSX2. Este tipo de stands son necesarios para las reuniones, por que no tenemos que olvidar que mucha gente asiste

a que nos vuelva a sorprender a todos con otra de sus populares traducciones de juegos de MSX japoneses.

STAND DE SEGUNDA MANO: Todo un clásico de la reunión, gente apiñada y venta de latas de coca-cola y demás refrescos de la mano de la Asociación de Amigos del MSX (¿y las cervezas?).
Pues bueno, varias cosas fueron las que pasaron por allí en esta ocasión... algún que otro MSX, cartuchos arriba y abajo, juegos de MATRA y revistas usadas.

Y a media mañana se realizó el sorteo y una vez más ni rastro de los concursos de gráficos y músicas. Se podría decir que los grandes ausentes de la reunión fueros TRAPOSOFT y BOH-KEN que aunque asistieron al encuentro no pusieron Stand, lo cual a mi me hubiese gustado.
¡Un saludo a todos y hasta la próxima!

DOP

a ellas con el fin de encontrar material de MSX antiguo.

MSX-MEN: Una vez más Ramón Ribas nos ofreció su ya clásico catálogo de Software para MSX entre los que se encontraban juegos como Nuts, Push´em o Be bop Bout. Ninguna novedad.

DESGALITXAT: Posiblemente uno de los Stands más interesantes de este salón. Allí uno se podía encontrar los populares cuadros de portadas MSX a resoluciones brutales y con presentación profesional al igual que diversos posters que además estaban colgados por todo el recinto dándole mucho ambiente al asunto. También vendía la nueva versión del MSX Covers con una galería de portadas de MSX aun más amplia que en anteriores ediciones. A su vez también se puso a la venta en este stand un amplio surtido de cartuchos originales de casas como KONAMI o SONY.

TEO LÓPEZ: Este conocido usuario puso a la venta 4 OVAS del YS pasados a VHS. Y poca cosa más. Desde aquí le animamos

MuSICA: manual en castellano

INTRODUCCIÓN:
Lo primero que se debería aclarar antes de que el lector de este manual,entre en un confuso laberinto de preguntas, sería que el programa MuSICA no es un Tracker Musical.
MuSICA, va más allá del concepto de Tracker... Se trata de un MACROLENGUAJE musical. Es muy similar al Basic, con la diferencia que con este programa podremos compilar las músicas en un fichero y podremos experimentar con mas matices de forma dinámica.
Os aseguro que con música podréis obtener unos resultados dignos de la más lujosa producción japonesa... De hecho incluso MICROCABIN utilizaba un programa muy similar a MuSICA para desarrollar las bandas sonoras de sus tan espectaculares juegos para MSX2.
Solo un consejo: Si no tenéis ni la más remota idea de música (conceptos básicos son suficientes) os aconsejo que sigáis utilizando algún Tracker, ya que es indudable que un Tracker es mucho más fácil de utilizar para cualquiera.

DIFERENCIAS ENTRE MuSICA y MoonBlaster
¿Que ventajas tiene utilizar MuSICA?
Más bien la pregunta sería... ¿Cuantas desventajas tiene utilizar un Tracker?, y la respuesta sería: Muchas.
Al utilizar un tracker nos vemos forzados a meter las notas (y parámetros de las mismas) en bloques y columnas preestablecidas... Cuesta mucho encajar tiempos mínimamente raros, y para hacer un simple 3*4 ya hay que estar haciendo chapuzas acortando patrones.
Si construimos un ritmo a base de negras... llega un punto en que no podemos hacer escalas rápidas con fusas por falta de espacio. Para solucionarlo ya tenemos que volver a recurrir a chapuzas alterando el TEMPO.

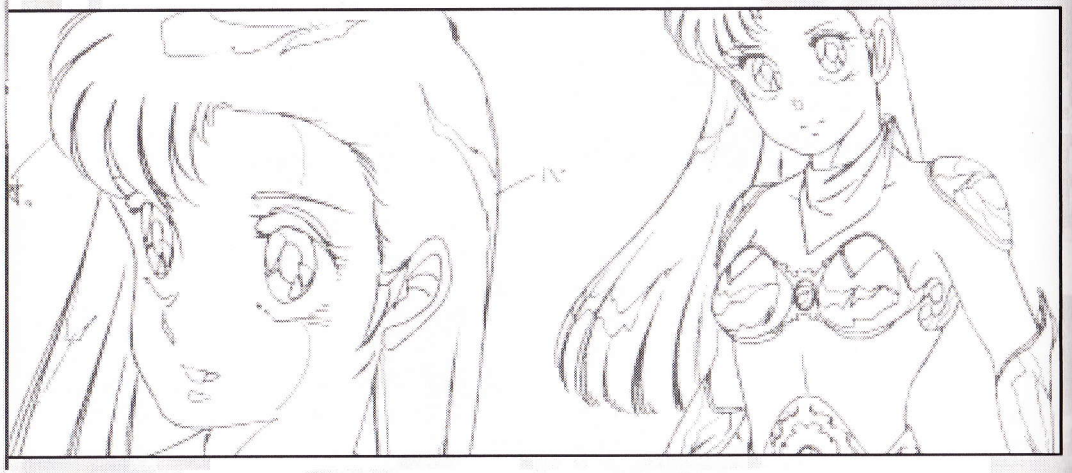
Pongamos como ejemplo el MoonBlaster (que es además el tracker más utilizado del MSX).

¿Podemos hacer buenas baterías y acompañamientos con el PSG?
Con MoonBlaster, el PSG suena fatal y no se puede acceder a canales de PSG ni siquiera para apoyos rítmicos.

Con MuSICA puedes usar los tres canales del PSG como te de la gana, haciendo MuSICA sólo en PSG si es eso lo que quieres.

¿En un solo bloque de una de las pistas del MoonBlaster puede poner musica + octava + volumen + parámetro?
Pues ni en broma, necesitas varios bloques para ponerle un simple MOD, o incluso para modificar el volumen.... Con lo cual malgastas espacio para notas y muchas veces para conseguir algo en concreto has de gastara más canales de la cuenta para hacer cosas que se podrían lograr perfectamente con uno. Por lo tanto: Desaprovecha el potencial del FM PAC.

Con MuSICA ponle todos los parámetros que te de la gana (modificando el tempo de una nota independientemente del tempo del



resto de la canción). ¡Esto son conceptos básicos de la música que con MoonBlaster resultan imposibles de realizar!

Y aun no he mencionado que con MuSICA puedes aparte de utilizar todos los canales PSG y FM también añadirle con plena libertad SCC. Podría seguir citando virtudes del MuSICA de las cuales carece sin duda alguna el MoonBlaster, pero... Con lo que he dicho (como si fuera poco) debería bastar para lanzaros de una vez y aprender el MuSICA.

¡Pero ojo!, no trato de decir que el MoonBlaster sea un porquería ni mucho menos!. Yo llevo años usándolo y probablemente seguiré haciéndolo, sobretodo por que es facilísimo de usar. Pero (como ya dijo alguien una vez), cuando escuchas las músicas de MICROCABIN, uno se da cuenta de todo lo que NO se puede hacer con el MoonBlaster.
Ojalá existiera una versión del MuSICA para OPL4 (ya que soy un total admirador del MoonSound) pero me temo que es totalmente imposible que algún japonés se ponga manos a la obra.

CONCEPTOS BÁSICOS

Bien, lo primero es lo primero...
Cuando ejecutamos el programa... nos aparece una tosca pantalla con las fuentes del basic (¿necesitamos algo más para hacer buena música?.
En la parte inferior de la pantalla veremos una línea divisoria y a sus pies unos indicadores.
Estos son (de izquierda a derecha)
X: La "x" (derecha-izquierda) donde está en ese momento situado el cursor.
Y: La "y" (arriba-abajo) donde está en ese momento situado el cursor.
FREE: El número de bytes Libres.
y finalmente, en el margen derecho inferior de la pantalla veremos el nombre del programa: MuSICA.
En ella veremos una lista que nos indicará los diferentes canales de los diferentes chips de sonido que abarca:
9 del FM PAC
3 del PSG
5 del SCC

Separemos bien las ideas desde el principio, esto serán los CANALES.
A diferencia de un tracker, aquí no se trata de poner las notas "a saco" en el canal.

Ejemplo:
Osea, si por ejemplo queremos hacer una escala mayor en C (do).
Sería algo tan fácil como "CDEFGAB".

Desde MSX-BASIC sería: PLAY "CDEFGAB"
Desde música NO podríamos hacer lo siguiente:
PSG1= CDEFGAB
Si no que la escala la meteríamos en un variable (el uso de las variables SI que es igual que en el MSX-BASIC).
Sería tal que así.

P10= CDEFGAB
PSG1=P10

A las variables le llamaremos BLOQUES. Atención por que estos bloques han de estar formados por una letra y un número y no han de tener más de tres dígitos. También podemos usar variables más personalizadas, pero es mejor hacerlo así para ordenar mejor el código. Al igual que ocurre con el uso de las variables en MSX-BASIC, éstas no pueden empezar por un número... Siempre por un carácter de texto.
Así que haremos lo siguiente:
P10, P20, P30, etc = Serán Bloques de PSG (los escribiremos de diez en diez, como las líneas del BASIC... Es decir, por si tenemos que añadir algún bloque entre medio, tener espacio).
F10, F20, F30, etc = Serán las variables.. upsss perdón!, BLOQUES del FM PAC (MSX-MUSIC).
S10, S20, S30, etc = Para los bloques del SCC.
El bloque inicial suele ser uno en el que le metamos el TEMPO... Como pueden ser varios tempos en una canción, pues también pueden ser varios los bloques de tempo que apliquemos y usemos.
Al bloque de tempo le llamaremos T1.

Ejemplo:

T1= T150
Ni falta hace decir que en este mismo bloque podemos poner todos los parámetros que nos de la gana.

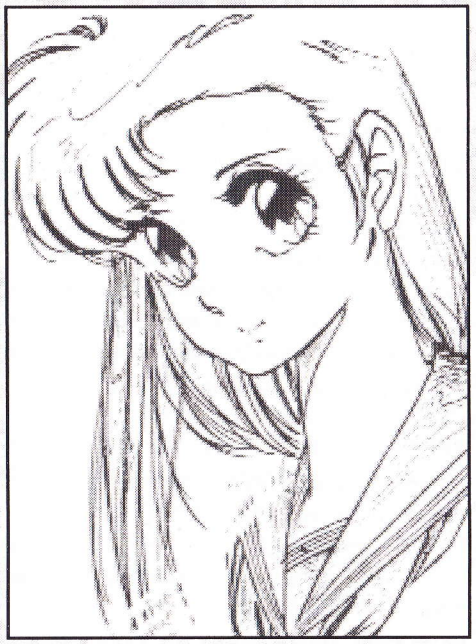
Bien pero.... ¿Que metemos en los bloques?, ¿Como escuchamos lo que escribimos?..... ¡Ah!, amigo... aquí es donde entran nuestros conocimientos musicales. Es un lenguaje parecidiiiisimo al Basic, pero con algunas cosillas extras para ayudarnos.

TECLAS DE CONTROL:

Sin más rodeos, paso a describiros para que sirven las teclas en MuSICA:
F1: Coloca el cursor al principio del texto que aparece en pantalla (que debería ser la lista de los canales).
F2: Coloca el cursor al final del texto que aparece en pantalla.
F3: STOP (detiene la canción).
F4: Marcha rápida (acelera la canción, por si queremos llegar rápidamente a escuchar el punto del tema en el que estemos trabajando).
F5: PLAY (Activa la canción, siempre desde el principio... Es quizá esta una de las cosas en la que el MoonBlaster le ganaría puntos).

ESC- Accedemos al menú principal.
A su vez este menú está formado por las diferentes funciones:

L: Line / accedemos a la línea del TEXTO que deseemos, basta con introducir el valor.
A: BLK / Para crear bloques en el propio texto y hacer un COPY o un CUT o un MOVE ¿Rollo Windows?.... Nooo tranqui-



los, lo hacemos con el teclado.
V: VOICE / Este ya es más complicado y merece una sección propia dentro de este manual.
N: NEW / Borra todos los datos de la canción actual.
D: DISK / Accedemos al típico menú de disco donde podremos cargar y grabar nuestras músicas para empezar una nueva.

NORMAS BASICAS DEL LENGUAJE:

Nanomenclatura Universal de las notas:
C = Do D = Re E = Mi F = Fa G = Sol
A = La B = Si

= Sostenido (sube medio tono a una nota, ej: c#)
- = Bemoll (disminuye medio tono a una nota, ej d-)

Tiempos:
Hay dos maneras de indicar los tiempos. Añadiéndoselos como parámetro a cada nota o definirlo y preestablecerlo con un simple comando que además es modificable a lo largo de la canción.
En el primer caso basta con escribir el número tras la nota. (Ej: C3). Cosa que acabaremos haciendo para jugar con la duración de las notas. Creedme si os digo que con este método tenemos una libertad mucho mayor que la que nos ofrece el MoonBlaster.
En el segundo se aplica el comando "L".
Pero antes demos un repaso a los diferentes tiempos.
L1 = 4 tiempos (largo) equivale a una redonda
L2 = 2 tiempos equivale a una blanca
L4 = 1 tiempo equivale a una negra
L8 = 1/2 tiempo equivale a una corchea
L16 = 1/4 tiempo equivale a una semicorchea
L32 = 1/8 tiempo equivale a una fusa
L64 = 1/16 tiempo equivale a una semifusa
Si no hay ninguna especificación anterior el ordenador adopta L4 por defecto.
Si por ejemplo se escribe al principio de un bloque L4, todas las notas que escribimos a continuación serán negras a no ser que variemos su duración (ver primer caso).

Parámetros y propiedades de las notas:
@ = Para indicar el número de instrumento.
o = Para indicar la Octava, siendo o1 la octava más grave y o8 la más aguda. (Ej: o4c)

V = Indica volumen, este no puede ser ni decimal ni un valor superior a 15. (Ej: V15c)
> = Subir una octava respecto a la ya presente (recomiendo usar esto).(Ej: o4a>a>a)
< = Bajar una octava respecto a la ya presente (Ej: o6a<a<a)
/ = Se aplica al lado de los bloques indicados en los canales. Sirve para repetir un número especifico de vueltas un bloque en un canal. (Ej: PSG1=P10/4)

Programa de ejemplo:

```
PSG1=T1,P10/4
PSG2=T1,P20/4
PSG3=T1,P30/4

T1=T120
P10=@3V12o2CDEFGAB>CDEFGAB
P20=@3V11o3CDEFGAB>CDEFGAB
P30=@3V10o4CDEFGAB>CDEFGAB
```

Con este sencillo ejercicio pondremos en práctica los símbolos que hemos visto.

Baterías en FM
A cada golpe le tienes que poner por narices la duración, (por ejemploB16B16S16S16H16H16H16). Pero primero veamos que letra recibe cada uno de sonidos de batería del FM PAC. Por supuesto los patrones de bateria también han de ir bien ordenaditos en bloques (variables, para los amigos).

B=Bombo
S=caja
H=charlest
C=plato
M=Tom

Puedes poner hasta tres golpes simultáneos de batería (por ejemplo BHS16)

SH16 sería el charlest y la caja juntos

Otro ejemplo sencillo:

Charles a corcheas y bombo-caja a negras:
BH8 H8 SH8 H8 BH8 H8 SH8 H8

Y si pones un !, es un acento, es decir una pulsación un poco más ....
Ejemplo de ritmo de charles con acentos...
H16 H16! H16 H16!

Consultorio Txungo: Resurrection

¡¡¡God saaaaave theeee meeesseeeex!!!.
Si amigos, porqué si dios no nos salva, la panda de cartagineses, romanos, las hordas de fenicios y las pequeñas tribus pseudo-pigmeas en que se han convertido los usuarios de la norma, dudo mucho que lo hagan. Esto me hace pensar que el apocalípsis esta cercano.... (Bueno también me lo hace pensar el hecho de que los Bee-Gees hayan sacado un nuevo disco y que Parada aún continue saliendo por la tele).
Así que esta edición del CTxR va dedicada a aquellos que aún disfrutan de su MSX sin prejuicios y puñetitas varias (AH! ¿PERO QUEDA ALGUIEN?)...

5) Juan de Hidalgo Matadepera, nos envia un emilio desde la antigua colonia Británica de SurÁfrica... (?)... Aunque a razón de lo que expone, más bién parece que el colega provenga de una colonia de Austrolophitecus en el Paleolítico tardío.
-"Yo propongo que nos queramos más, ya que el stress que me proporciona, el dolor de ver al jugón del HIT-BIT SONY MSX (lo he copiao de la caja) me causa mucho stress....¿porqué no le decimos a Manjatan Tanspher que vuelva a publicar la MSX-CLUB y así nos volveriamos a ser amigos sin strees?"
...
...
Bien, para contestar a "esto" la redacción de MOAI-TECH nos volcamos durante 2 dias intentando descifrar lo que quería decir... (ya sabéis: algún mensaje oculto, jeroglíficos egípcios, contraportadas de la lehenak etc...). Al final recurrimos al primo de Julio que es un experto en lenguajes olvidados de la antigua Urántia (¿os acordáis del comentario del Sand Stone?). Gracias a su inestimable ayuda conseguí obtener una respuesta:

Juan, lamento comunicarte que "Manjatan Tanspher" se fue a pique hace mucho tiempo y me temo que vas a tener que continuar con tu "streess", pero no te peocupes, el "streess" forma parte de la vida moderna. ¡Bienvenido al siglo XXI puto vegestorio!

4) Continuando la estela de cartas ortográficamente brillantes, Akino Sekobra (habitual en esta sección) nos envia otra de esas delicadas "flores de loto" del lejano oriente...
- " ¡Hola LC! ¿Cuanto tienpo verdá? Hase tienpo que aki, in Japan, estamosh mui ylusionadols con nuestlos MSX´s ya que ASCII Corp. no para de dalnos buenlas noticios sobre el letolno del sistema. En cambio veo ke los usualios del Nolte de Áflica cada ves lo yevaís peol. Ke estays sstlesados?

¡Hola Akino! si que hace tiempo si, (pero podría haber sido un poco más pedazo de cabrón). No es que estemos "sstlesados", lo que sucede es que de la alegría nos hemos... ejem... puesto un pelín nerviosos... y... esto... ya sabes como es el carácter español.... tan apasionado... y a veces tan... errr... con ése pronto que tenemos... que nos hemos puesto un pelín hostiles entre nosotros vaya... pero no pasa nada, estamos igual de ilusionados que los nipones (Puto chino joputa.... como odio que tenga razón...)

3) Dionisio Segura no se queda corto en el ranking de cosultantes totalmente prescindibles y su carta al parecer debía ir dirigida a Micro Manía (Maldigo este nombre millones de veces), pero, casualmente me la ha enviado a mi...

- "Hola, soy usuario de Spectrum y me gustaria saber que es el "Chuchú Rocket""

¡Por fín!, ¡una pregunta coherente dentro de esta sección! (lástima que la haga un usuario de calculadora). Bien Dio... (si me permites el diminutivo), bajo este nombre tan hortera se esconde un juego de SEGA la mar de sencillo pero increiblemente adictívo con funciones online que causó furor en dreamcast. De hecho, es un juego que te podías bajar gratuitamente desde la site de esta consola y guardarlo en la tarjeta de memória si no me equivoco. Hace poco, desde que sega decidió expandir la exclusividad de sus títulos para otras plataformas, apareció la versión para Game Boy Advance. Y claro, ahora el lector culesquiera se preguntará:- ¿y que coño tiene que ver esto con el MSX?. Pués muy sencillo: Resulta que corre el rumor que se está haciendo una versión del jueguecillo en cuestión para nuestro sistema via IMANOK, y es posible que de aquí a un año ya podamos disfrutar de él. Pero repito: sólo es un rumor, aun no está confirmado del todo... Así que Dio, si quieres un buen consejo: ves adquiriendo un MSX (si hombre, uno de aquellos ordenadores nipones) y podrás disfrutar (y disfrutarás) de varios juocos de reciente actualidad. (¡snif! me he emocionado, ¡ojalá pudiera responder a todas las preguntas con la misma seriedad!)

2) Por desgracia no todo el monte es orégano. Julio Gracia, miembro de MOAI-TECH, en su habitual papel de grano en el culo me deleita con la siguiente meméz:

- "Oye David, si en el stand de segunda mano de las Reuniones de Barcelona el Konami´s Ping Pong valia 2000 pelas, ahora valdrá 12´02 Euros. ¿Tu crees que las latas de coca-cola que valian cien pelas (0´60) las subirán o bajarán de precio?"

¡¡¡¡Valeeeeeeeee!!!! (como diría la pitonisa Lola). Mira Julio, la verdad, si no fuera por que de vez en cuando eres útil para la causa, te enviaría de una patada en el culo a tu dimensión Zero. La Respuesta: Seguramente las subirán de precio, con lo fenicios que son en la AAMSX ya puedes contar que valdrán 1 Euro (pa "redondear" vaya).

1) Y he aquí el ganador de la MOAI-TECH número 9 : Xoan Valls, un usuario que se deja caer por las reuniones de Badalona. Se cree que es el eslabón perdido y está lejanamente emparentado con la raza Wookie y el Hombre de Atapuerca, nos hace la siguiente pregunta/ reclamación:

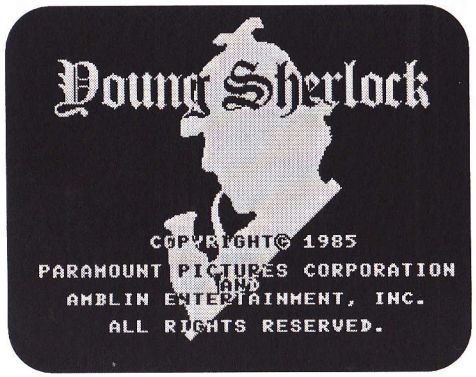
-"Hace tiempo que estoy deseando conseguir el Dragon Slayer 6 traducido al castellano y no encuentro la manera de conseguirlo. Visité la página del Pazos y allí estaba el download, pero lo bajé ¡Y NO FUNCIONABA! y mi pregunta és ¿POR QUÉ?!"

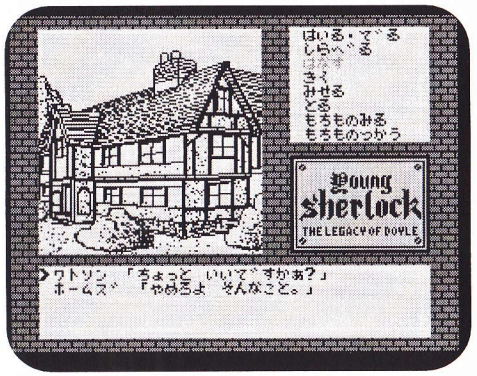
Bueno Xoan, la respuesta a tu contundente pregunta es relativa... Para empezar, ahora me entero que la traduccion del Dragon Slayer 6 sea freeware (a mi me costó 3000 pelas -18 aproximadamente- hace años) y lo más sorprendente: ¿Pazos aún piensa en el MSX?... En fin amigo, corren tiempos extraños (como diría Gandalf) así que el PORQUÉ no te lo puedo dar, pero si te puedo dejar el Dragon Slayer 6 para que te hagas una copia y de paso una MOAI-TECH de regalo.

Angawa Chita.... o lo que és lo mismo: Hasta la próxima compañeros... (eso, claro está, si no se acaba el mundo antes... absorbido por el stress).

Hola nuevamente amigos/as, de nuevo estoy aquí con todos vosotros para ofreceros nuevas fichas de esos juegos que no todos conocéis y que por unas u otras razones permanecen en el olvido. Pues dicho esto aquí tenéis otra suculenta ración de juegos para que si más no, os paséis un agradable rato le yendo y conozcáis nuevas rarezas. Hasta pronto.

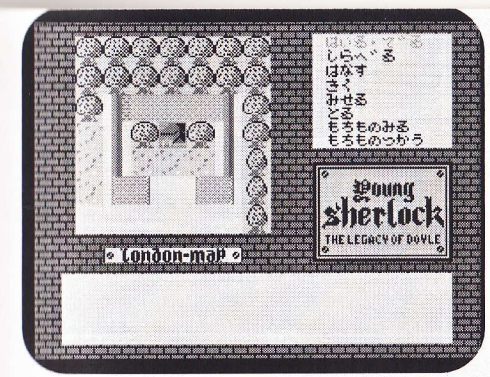
TÍTULO: YOUNG SHERLOCK (THE LEGACY OF DOYLE)
FABRICANTE: PACK-IN-VIDEO
AÑO: 1985
CLASE: AVG
SISTEMA: MSX
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG



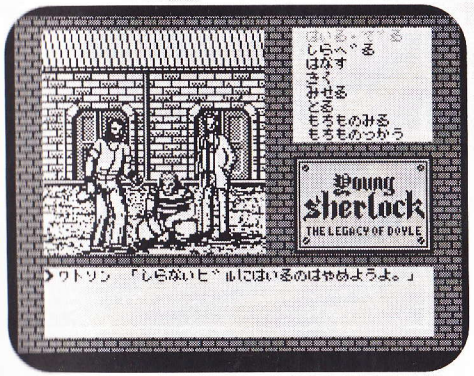


Es aquí, en esta casa, donde comenzamos nuestra aventura

¡Hombre un juego de MSX sobre nosotros!. Elemental querido Watson. Pues si, este juego como podéis ver trata sobre uno de los detectives por no decir el que más, famoso de la historia. Este Avg está basado en la película del mismo nombre del juego producida por Paramount Pictures, sobre la película nada os puedo decir ya que no la he visto, al igual alguno de vosotros sí. Bueno centrándonos en el juego pocas cosas tiene para exprimir debido a su escasa calidad, remarcar que este debió ser uno de los primeros Megaroms, desmitificando así el hecho que se le atribuía a Konami de ser el inventor de la era Megarom según mucha gente, producida gracias a su magnífico



Gradius. El mapeado del juego es pequeño, es a vista de pájaro y se centra en las calles de Londres. Debemos empezar investigando en una gran mansión que es donde se supone que transcurre el grueso del misterioso acontecimiento, que al estar en japo la mayoría de nosotros nos quedaremos sin saber, también hemos de recorrer otros lugares en busca de pistas que nos ayuden a solucionar el caso. El colorido del juegos es bastante pobre en general, dentro de los edificios peor que afuera, creo que no se ha aprovechado en absoluto la paleta de los MSX1, ni tampoco el sonido que apenas incorpora melodías, además para acabar de empeorar las cosas no se ve por ningún lado ninguna opción para salvar el juego, tal vez nos den algún password por algún lado pero yo no lo he averiguado, eso si, si tenéis Turbo y usáis el Megamu sí las podréis salvar. Con todo esto seguramente a los que leáis este comentario se os quiten las ganas

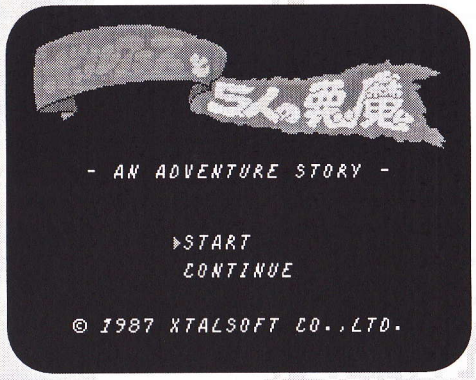


de jugar, aun así os dejo con el menú traducido por si os pica el gusanillo y lo queréis ver.

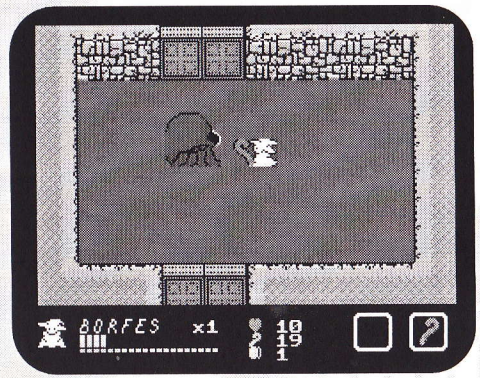
1-Entrar-Salir
2-Examinar
3-Hablar
4-Preguntar
5-Mostrar-Enseñar
6-Coger
7-Visualizar equipo
8-Usar

TÍTULO: BORFES
FABRICANTE: XTAL
AÑO: 198?
CLASE: ARCADE AVENTURA
SISTEMA: MSX
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

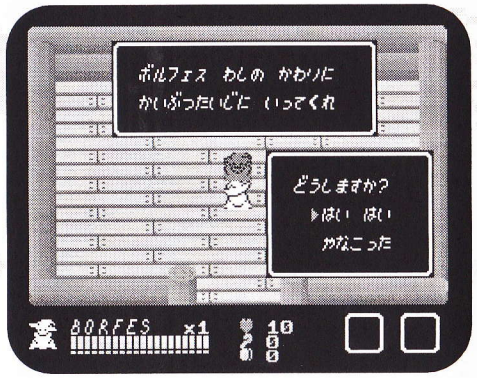
¡Qué bien!, aqui tenemos otro juego de XTAL, así la gente a partir de ahora cuando hable de esta compañía no se acordara solo de los Crimson, este título llegó a mis manos hace unos meses junto con otros muchos que iré comentando, y es que el MSX es una fuente de juegos inagotable. Este juego es de esos que sólo escuchar la música de la pantalla de presentación ya da buenas vibraciones, como cuando presientes que te va a tocar la lotería, bueno no tanto, mejor, porque la lotería nunca toca (toca volver a comprar).Pulsamos espacio y aparecen dos personajes en el interior de una casa, el nuestro es el que va de blanco (¡puto!), tras una breve pero intensa conversación con el sabio nos ofrecen dos opciones, hay que coger la de arriba siempre en todas, aunque si cogemos la de abajo no pasa nada, simplemente desaparecerá y



deberemos volver a entrar en la casa o habitación. Cuando salgamos de la casa ya sabéis, a destrozar bichos. La acción del juego nos ocupa unos tres cuartos de pantalla y abajo aparte tenemos el marcador de la vida, el arma seleccionada en ese momento, complementos y un corazón que nos indica el máximo de vida que hemos alcanzado, es decir que a la izquierda tenemos la energía propiamente dicha compuesta de 20 rayas (¡¡puto yonki!!) pero estas rayas se pueden ir aumentando, que es lo que nos marca el corazón, 20x1x2 etc. Ya en el exterior sólo podemos ir a un par de sitios por el momento, eso sí antes de ir allí mataremos unas cuantas docenas de enemigos hasta tener 20 monedas y al menos cuarenta ...bueno, un par de corazones, las

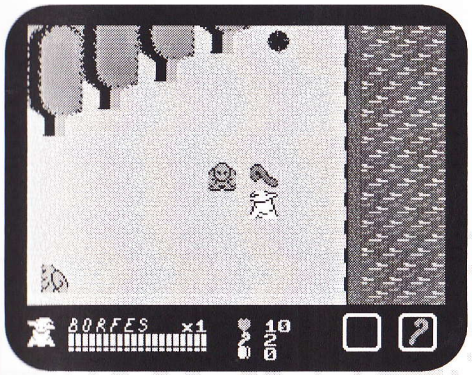


acciones son las siguientes: una vez hemos salido de la casa nos dirigimos tieso hacia el sur, cruzamos un puente y una vez por allí hemos de buscar un par de entradas de piedra sostenidas por unos Dolmen, la de abajo del todo nos conduce a un laberinto en el que deberemos buscar a dos sabios, uno nos vende una bola de cristal que es la que nos da los passwords para continuar las partidas y el otro unas botas de las cuales aún desconozco su uso. Una vez hemos comprado estos objetos nos dirigimos a la entrada que hay arriba, y aquí deberemos ir avanzando hacia arriba y enfrentarnos a unos



Pero... ¿qué me dice el hombre este?...

pulpos gigantes que no nos dejarán en paz hasta que los matemos, si seguimos hacia arriba llegamos a un pasillo que nos conduce a unos parajes volcánicos, aquí hay más entradas subterráneas pero no he logrado que se abran las puertas y no sé cómo se hace, también hay otra casa con otro sabio que no nos da nada en apariencia, problablemente nos dice algo sobre las puertas pero al hablarnos en japo el sabio de los cojones no nos enteraremos de nada. Si alguien descubre algo mas por favor que nos lo diga. Como veis éste es un juego sencillo pero



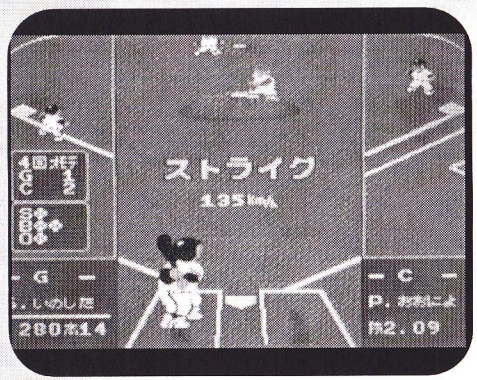
con suco, a diferencia del Sherlock este juego es súper alegre, lo único que le reprocharía es que los personajes son de un solo color pero almenos no son horteras como en el Rastan Saga y la música en Psg está bien, otro buen juego más para destripar. Los menús están en Ingles y los passwords usan el teclado Europeo, ¡¡Yeah!!

TÍTULO: FAMILY STADIUM
FABRICANTE: NAMCOT
AÑO: 1986,1989
CLASE: DEPORTIVO
SISTEMA: MSX2, MSX2+
FORMATO: DISCO, MEGAROM
SONIDO: MSX MUSIC

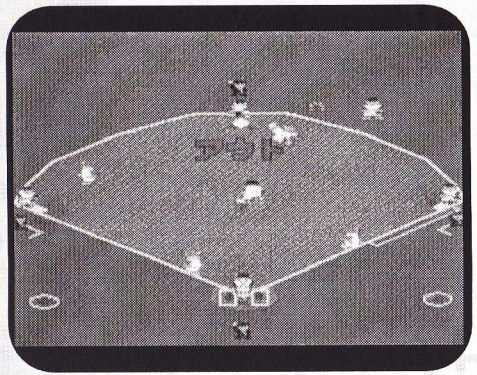
¡¡Dios esto me supera pero a la vez es genial!! , esta es la sensación que se me queda después de

echar unas partidas. Aquí tenemos otro juego que no hace mucho a llegado a nuestras fronteras. El Baseball que es de lo que va este juego junto con el Golf son por suerte o por desgracia los dos deportes que más abundan en nuestros MSX, a todos nos gustaría haber visto Track&Fields para MSX2 o mejores juegos de motos o de fútbol, pero es lo que hay así que vamos alla, en Baseball tenemos títulos famosos como los Pennant Race de Konami o los Playball de Sony nombrando los más conocidos, pero la verdad es que la mayor parte de estos juegos en MSX carecen de jugabilidad (a mi juicio) exceptuando el Pennant Race 2

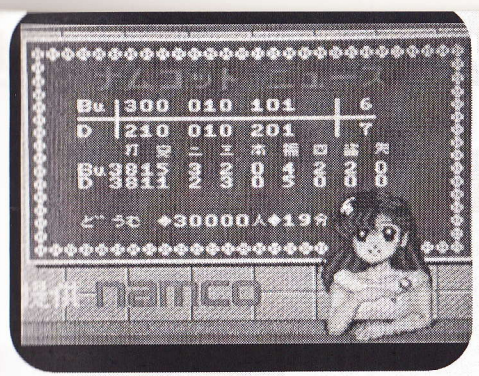
que es bestial, pues bien creo que este juego de Namcot si bien no podrá desbancarlo sí que es el mas duro competidor que le ha salido al maravilloso Rc766 de Konami. No voy a ponerme a explicar de qué va el juego o las normas ya que todos las conocéis más o menos, sino que haré repaso de sus opciones y diferencias que tiene con los Pennant de Konami. Las



opciones son prácticamente las mismas quitando el Team Combat del 766 (lo dominare así al Rc deKonami para ahorrar letras) que te permite jugar si no me equivoco una partida con equipos editados en el 757, además de que con los equipos editados en uno y otro cartucho los podías incluir en las



opciones 1,2 o Pennant rescpectivamente, la opción edit es lo mismo, la de jugar una liga guarda para mí un grandioso detalle en este juego de Namcot y hace que sea mucho más divertido jugar ligas aquí que con el 766 y es que cuando acabamos un partido ya vamos al siguiente sin tener que tragarnos los partidos de los demás, éste es punto mas fuerte a tener en cuenta sin lugar a dudas. Otra cosa buena que tiene es que aunque estemos jugando contra el ordenador se puede jugar a dobles sin necesidad de hacer un reset, es decir, que tomas el mando del segundo jugador y ya está, eso sí, si dejamos los mandos unos segundos el ordenador vuelve a controlar el equipo.
La música Fm es buena y las voces de la chica perfectas, los gráficos de los personajes son un tanto raros ya que tal vez al querer hacerlos graciosos los han dejado como el piraña de verano azul y los bates parecen berenjenas, después la velocidad es menor que en el 766, pero bueno, es jugable. Cuando bateamos la bola y va ascendiendo va tomando mayor tamaño hasta verse las líneas de la bola en perfecto detalle de rotación, cuando hacemos un Home Run nos marca los metros que ha recorrido la bola y al acabar un partido una hermosa reportera (esta si que esta bien dibujada) nos informa en una tabla de los hechos del partido, eso si siempre estática. Como véis estos pequeños detalles aunque tal vez no mejoren la jugabilidad si que lo hacen más ameno. Como veis el Rc766 de Konami sigue y parece ser que seguirá siendo el Rey, pero si os podéis hacer con este juego de Namcot no os lo penséis pues yo creo sin duda alguna que es el segundo mejor juego de Baseball para MSX.
¡¡Ups se me olvidaba, os dejo con las teclas al uso!!



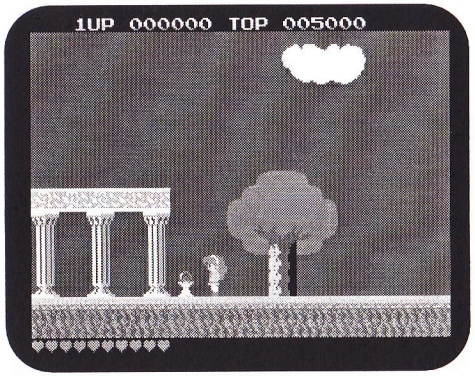
Golpear o Lanzar bola=Espacio,?(Jugador 1)/Shift(Jugador 2)
Volver a la base anterior= Espacio,?(J1)/Shift(J2)
Escaparte a otra base=û _(J1)/Ctrl(J2)
Esc=Aborta partida y sale al menu del juego
Stop y Espacio o Shift=Cambiar de Bateador o Pitcher

El interrogante y el signo hiragana + el de call corresponden a las dos teclas que hay justo después del Shift de la derecha del Turbo R.

TÍTULO: SOFIA
FABRICANTE: DEMPA/YMCAT
AÑO: 1987
CLASE: ARCADE AVENTURA
SISTEMA: MSX
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

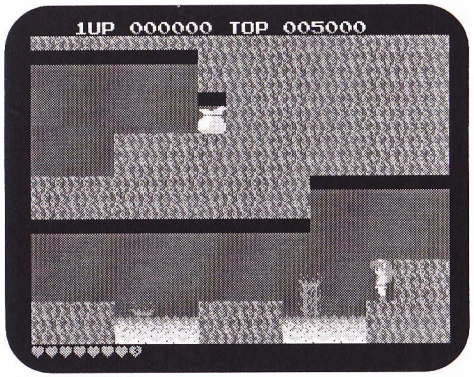
Bueno bueno, aquí tenemos otro juego desconocido de otra compañía casi desconocida, los viciosos del MSX como yo puede que la conozcáis por el "The Demon Cristal" un entretenido juego de plataformas en el que debíamos ir recolectando llaves y machacando bichos a diestro y siniestro a través de numerosas habitaciones, pues bien este juego no deriva mucho de aquel Demon Cristal. Pulsamos espacio y el juego nos introduce brevemente en el prólogo del juego del cual no nos enteraremos gran cosa porque es todo a través de una pequeña demo animada en la misma pantalla del juego, podemos ver una chica, que es la prota, en una especie de templo observando un objeto que al acto desaparece, haciéndolo también casi al unísono nuestra chica que se supone que debe ser la tal Sofía, (digo yo si tendrá algo que ver con la Loren) poco después aparecemos en otra pantalla y ale, a moverse de un lado a otro. Suerte tenéis que machaco los juegos para vosotros que si no, empezamos a recorrer pantallas y no vemos objetos por ningun lado, pero como? es posible?, resulta que tenemos que saltar en muchos puntos del mapeado para que aparezcan los objetos, es decir nos quedamos quietos y saltamos y... ¡buala! aparece un objeto, es un poco jodido pero es original, tener cuidado de todas formas ya

que alguna vez puede abrirse un pasaje a alguna pantalla subterránea que nos envie a una sesión de rayos uva avanzada. Como he dicho al principio, este juego guarda algún rasgo con el Demon Cristal y es el de que tenemos que recoger llaves de colores para que se abran muros que coincidan con estos



Sofia, un muy buen juego de plataformas para MSX1

colores si no no pasaremos, y cada vez que abramos un muro la llave se gasta, ¡¡¡perdón!!! hay algunos objetos que están descubiertos pero en las pantallas subterráneas, también hay llaves que sirven para abrir cofres, bolsas que nos otorgan puntos y como no disponemos de arma en ristre hay unas cruzes enterradas en el suelo que al cogerlas destruyen al enemigo convirtiéndolo en una apetitosa seta. Esto es otro apartado del juego, la vida está compuesta



por corazones que va disminuyendo con el tiempo pero que también podemos aumentar al coger dichas setas o unas apetitosas y gigantescas manzanas que caen de los árboles al pasar debajo de ellos, cuando se agotan todos los corazones morimos y se acaba la partida ya que sólo disponemos de esa, por eso deberemos ir con especial cuidado cuando debamos saltar por mares de fuego o agua si no queremos acabar prematuramente nuestra aventura por el Valle de las sombras de Hades. En resumen, que el juego es un poco rompetarros pero está bien, gráfica y sonoramente es sencillo pero adictivo como la coca...sniffffff,!!pero que hago y si me están leyendo los niños pequeños?, se van a pensar que el MSX es una secta de majaras y drogatas... pues si, pero no temáis que aqui esta vuestro Mesías para salvaros de la corrupción y que ayudéis al Standar a sacar un chip MSX que funcione en unos zapatos o en una dentadura postiza, ¡¡joder estoy mas enfermo que el Capitan Corbata y el RC743 ese del consultorio de taraos!!, pues después de esta sarta de gilipolleces os dejo con las teclas del juego y que os den que me duele la barriga y quiero cagar, haber si resulta que no sois capaces de jugar a nada sin mi. Perdón por si he maltratado la sensibilidad de alguien aparte de la de mis hemorroides.

Cursores=Mover Sofia
Espacio=Saltar
Esc=Pausa y visionar objetos

Julio Gracia Paris. The one

Julio Gracia Paris
C/Sicilia 95 Entlo 1a
Sta. Coloma de Gramanet CP 08921
Barcelona

PD: ¡¡Por fin!! Después de años me he acordado de poner mi dirección por si queréis escribirme preguntando por algún juego o queréis que comente alguno en especial, escribirme joder y dejar el Internet ese que no tengo. Dentro de pocos meses si.

opinión

NUESTRO TREN PIERDE EL RUMBO

Hola lectores de la MOAI-TECH, este artículo es una invitación a la reflexión, os pido disculpas si lo leéis por duplicado, ya que va a salir en varias revistas, confío en que os sirva de algo, el original ha sido publicado en la MSX Lehenak.

En estos últimos meses me estoy quedando de piedra comprobando cómo nosotros mismos estamos acabando con el sistema al que tanto queríamos, ¿pero que ocurre?. Lo cierto es que todos nos damos cuenta de que estamos en plena crisis, y cada día tengo más claro que el problema reside en nosotros mismos, no en los demás, nuestra falta de ilusión y ganas nos esta provocando un instinto de autoprotección que tiende a culpar a los demás de la situación que el MSX atraviesa. Un auténtico bucle indefinido que puede conducirnos a que el MSX se muera de verdad, porque a nosotros ya nos daba igual si comercialmente tenía salida o no, sobrevivíamos por nuestra cuenta. Este bucle indefinido reside en la duda y la sospecha, estamos dudando de los demás y sospechando que nos están poniendo a parir a nuestras espaldas, esto al principio NO ERA CIERTO, pero poco a poco se ha ido convirtiendo en realidad cuando sin venir a cuenta hemos comenzado a insultar y criticar sin sentido alguno a la gente que se deja el alma por su querido MSX, ha habido gente más o menos mala en esta historia, pero el que este libre de toda culpa que tire la primera piedra. Y el problema que arrastramos desde tiempos inmemoriales, consistente en el copieteo de juegos cuando estos están aun en venta, y la no compra de novedades como revistas o fanzines, no ha hecho sino acrecentarse. En este número he querido dejar de un lado al MSX-1, porqué el problema aunque no queramos verlo, es muy grave y nos esta conduciendo inexorablemente al fin de nuestros días, salvo que lo remediemos (si es que de verdad eso deseamos) a tiempo, aunque me temo que será muy difícil, la gente ya casi no tiene ganas de seguir activa debida a la falta de tiempo y el cansancio que se acumula, y si a esto le unimos tantos problemas personales entre los propios miembros de la comunidad del MSX, el resultado es que la ilusión desaparece, y SI PIERDES LA ILUSION, LO PIERDES TODO. Reconozco que no soy quien para deciros como os debeis comportar, pero podríais empezar por reconocer vuestros propios errores, para luego perdonar esos errores que los demás cometieron contigo. Deberíais volver a replantearos por que estáis con el MSX, que es lo que os despertaba tanta ilusión, y releeros cartas que habéis intercambiado con otros usuarios, volver a charlar con esos usuarios que parece que ya no existen, pero que siguen ahí, animarles a volver a darle vida a su MSX. Y sobre todo deberíais venir a las reuniones de MSX con ilusión, con ganas de enseñar cosas, por estúpidas que puedan parecer, si creéis que el camino para mantener vivo al MSX es ser profesionales del MSX, pues os equivocáis, porqué el MSX comercialmente ya murió y no va a volver, de hecho a nosotros nunca nos gustó el MSX por lo que es, sino por lo que sentimos por el. Recordad aquellas tardes con los amigos echando partidas a un nuevo juego,

y plantearos que es lo que realmente os interesa del MSX, si veis que ya no os despierta ilusión, entonces estáis en vuestro derecho de retiraros y dejarlo todo en el rincón donde los recuerdos cogen polvo y son olvidados, pero a los que seguimos se nos debe respetar, nadie es culpable de tu falta de ilusión, SOLO TU TIENES LA LLAVE DE ESA ILUSIÓN, anímate y vuelve a sentirlo, porqué hoy es tu día, es el día del MSX.

Rafael Corrales

GRÁFICOS CONERSIONADOS: ¿SÍ O NO?

El motivo principal que me ha impulsado a escribir este artículo de opinión es la cantidad de veces que he oído eso de: "este juego está bien, lo malo es que los gráficos son capturas de tal o cual versión". Y siendo totalmente francos, yo no estoy de acuerdo en que utilizar gráficos conversionados de otras plataformas para integrarlos en juegos de MSX sea ni mucho menos algo malo... aunque sí es cierto que existen varias formas de ver este fenómeno que ya se ha repetido unas cuantas veces en nuevos desarrollos de software (básicamente juegos) para la norma MSX.

¿Está bien, está mal?... Creo que para empezar a plantear este dilema hay que empezar a entenderlo desde la propia raíz. Quizá la pregunta más adiente para empezar a hablar acerca de los gráficos conversionados (o "ripeados" como también se les suele llamar) sería: ¿por qué se usan gráficos ripeados?. Y las respuestas son múltiples.

Una de las razones (y la más poderosa a mi juicio) es que algunos de los grupos que actualmente existen en el MSX no cuentan con un grafista (o el grafista quizá no llega al nivel deseado por el coordinador del proyecto, que en la mayoría de los casos suele ser el programador). Esto plantea un serio problema: hay un programador con muchas ganas y muy dedicado a hacer tal juego pero no hay un grafista MSX para generar unos gráficos originales. ¿Debería parar el proyecto o incluso abandonarlo por este hecho?... en mi opinión (que para algo esto es un artículo de opinión) mi respuesta es: NO. Es triste pero cierto, cuando no hay no hay, y si se dispone de herramientas para subsanar este bache pues... adelante.

Otro caso es por ejemplo cuando el autor del juego quiere hacer un clon lo más parecido posible de un juego de otra plataforma... ¿pues porque no va a usar los mismos gráficos de la versión de NES (por decir algo) en el MSX?... a fin de cuentas, si nos paramos a pensar, son gráficos que no existían en MSX, por lo tanto es material nuevo para nosotros. Y si nos lo paramos a pensar más aún es posible que surjan nuevas preguntas que podrían justificar en cierta manera su uso... éstas podrían ser: ¿Acaso no hay cientos de juegos en mercado actual que conversionan LITERALMENTE las versiones de recreativa a consola? (ejemplos los hay muchos por ejemplo en la PLAY STATION). ¿Acaso no salieron para MSX de la mano de la mismísima KONAMI conversiones de recreativa que trataban de parecerse a nivel gráfico lo máximo posible?... pues no sé chicos, pero si la intención de un juego es ser una versión lo más clónica posible de aquel juego de la maquinita del bar del cual jamás tuvimos versión en MSX... pues los gráficos "ripeados" son una excelente herramienta para lograr esa sensación.

Por supuesto con estas ideas que estoy exponiendo no quiero sugerir en absoluto que "ripear" gráficos sea mejor que tener un buen grafista que desarrolle un trabajo genuino. ¡Ni hablar!... al igual que opino que usar gráficos conversionados no tiene nada de malo también creo que es mucho mejor que el trabajo en cuestión se haga partiendo de cero en todos sus aspectos y facetas.

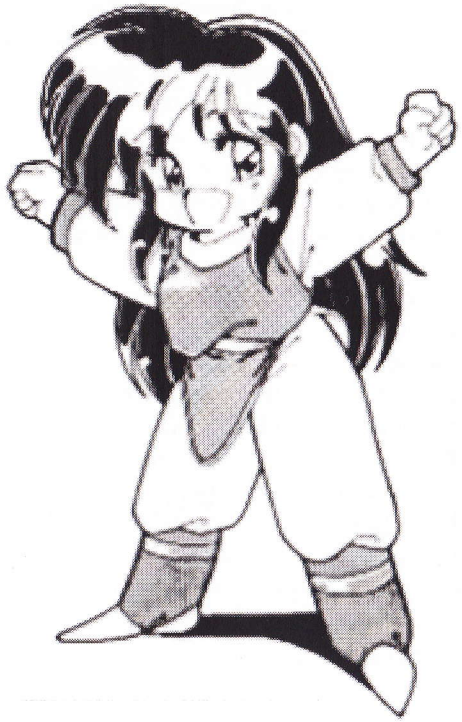
Luego, por ejemplo, también hay algunos juegos en el catálogo actual del MSX que hacen uso de los dos tipos de gráficos (por si alguien no se había enterado, me refiero por una parte a los gráficos "ripeados" y por otra los hechos por un grafista). El ejemplo que quizá mejor describe a esta modalidad, tal vez sea el fantástico KPI-BALL, como bien sabréis se trata de la esperada versión del mítico PANG de las recreativas a nuestro sistema. Este juego es curioso porque lo que son personajes, bloques, intro, items y demás objetos fueron desarrollados en su momento por un muy buen grafista de MSX: Sutchan. Sin embargo los fondos empleados en el KPI-BALL son "ripeados" de otra versión consolera del PANG. El resultado final a mí por lo menos me convence... Al ver literalmente los mismos fondos del PANG clásico, da la sensación de estar realmente ante la versión MSX de CAPCOM. Y al ver la exclusividad de los personajes y demás da la sensación de que realmente estamos ante el mismo juego pero con un toque personal del MSX. Nuevamente añado: hubiese sido más auténtico (y laborioso) usar gráfico de cero pero no por ello el juego deja de ser mejor o

UN POCO DE TIEMPO

La verdad, es que pocas veces soy consciente de que estamos en el año 2002. Nunca me imaginé que seguiría con este sistema tanto tiempo. La verdad es que parecía un año muy lejano, donde las cosas, parecerían muy distintas, pero todo es tan igual... La vida, a poco cambia, y si tiene que ser así, nos vamos refugiando, vamos acogiendo los retazos de nuestro pasado, y continuamos con ellos. Sí, el 2002... es un presente que si me paro a pensar, se me hace muy extraño para nuestro MSX. Pero estamos sobreviviendo, cada vez más se realizan estupendos avances de hardware para el sistema y poco a poco, van saliendo juegos o utilidades, que cada vez son menos, pero siguen estando ahí... Y no sé por qué, que tengo el extraño sentimiento que dentro de muy poco veremos llegar algo. Veremos, cómo toda nuestra constancia tiene un fruto, que ya maduro, estará listo para que los demás puedan saborearlo. Tengo la sensación de que algo con el MSX pasará, y no que desaparecerá, no. Y si sin miedo a equivocarme, podría decir que pasarán 3 años más y aún estaremos ahí. Sí, la verdad es que me atrevo a afirmarlo rotundamente, con las miras a los nuevos proyectos MSX de Japón que existen, con los grandes desarrollos que Padial y algunos héroes de los chips realizan, algo pasará. Sí, llamadme utópico, o simple soñador, pero nuestra realidad ya está en un presente en donde aparecen artículos en revistas actuales especializadas, y cada vez, lo que se va haciendo tiene más y más calidad. Quizás nos estemos profesionalizando, quizás ya seamos profesionales dentro de nuestros determinados ámbitos, y eso lo queramos llevar a nuestro MSX. Sí, creo que es esto lo que está ocurriendo. Los juegos cada vez tienen más calidad, los fanzines como nosotros nos esforzamos en ofreceros los mejores contenidos y una presentación mucho más que digna. Queremos ir más allá, y estamos yendo más allá. Estamos labrando un futuro que se hace grande. El MSX con Internet, los discos duros, la creciente presencia en la web, la inclusión de artículos en revistas distribuidas por toda España, los grandes proyectos que se avecinan...

No sé vosotros, pero yo creo que estamos construyendo algo grande y que dentro de poco, podremos decir que al final, lo conseguimos.

Iván Priego



Despedida *y cierre*

Y llegamos al final de la MOAI-TECH. No sin antes comentaros un poco todas las cosillas que nos rondan por la cabeza y que creemeos conveniente destacar antes de poner punto final a esta novena edición de esta revista Española. Queremos hacer un llamamiento a todos aquellos que quieran colaborar con algún artículo para la revista. Cierto es que, si algo hemos demostrado a lo largo de los años que llevamos editando, es que somos totalmente autosuficientes. Pero en MOAI-TECH no nos conformamos con realizar una buena publicación, sinó que nuestra meta está también en alcanzar el objetivo de hacer una publicación REGULAR. No nos atrae la idea de haceros esperar a vosotros, usuarios de MSX, una burrada de meses o incluso años como por desgracia es un tópico en otras publicaciones. No, lo cierto es que no nos atrae lo más mínimo y consideramos que si no hay una cierta regularidad, la publicación pierde su lógica y su razón de ser que es informar (¡además de divertir, claro!). Es por esto que para que este sueño, que en parte ya estamos realizando (no tanto como nos gustaría) pedimos a los lectores que colaboren con artículos. Una vez más os damos las gracias por vuestro apoyo y... ¡hasta la próxima!

MOAI-TECH Team.
contact@moai-tech.com

Y para acabar, una bonita vista del monte Fuji...

si quieres aún más MSX

visita nuestra página

www.moai-tech.com

y adéntrate en el mundo MSX más allá de todo lo virtual...